大众软件®

Popsoft
2006年 总第219期
半月刊
www.popsoft.com
电脑应用和娱乐的第一选择
10





30年奇幻经典
5·20原味重现

你的冒险与众不同！DDO.SDO.COM



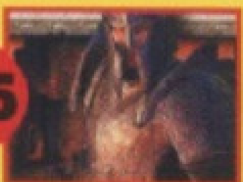


本期免费赠送中广网"飘流幻境"游戏插页一张

本期免费赠送天联世纪"街头篮球"游戏插页一张








ISSN 1007-0060



动感在线
劲乐无限

绿色网游先锋－久游网

www.9you.com

劲乐团2公测在即

组建我的网络乐队

欢迎登陆官方网站:

baf.9you.com



21)-63517280
:market@staff.9you.com

Jamster
www.jamster.cn

疯狂青蛙 - Axel F.

全球独家推出

彩图铃声下载方法

中国移动用户（支持GPRS手机）发送图片代码到 8002

中国联通用户发送图片代码到 9002

例如要下载图片"疯狂青蛙"

写短信 995150 发送到 8002 下载成功!

新歌上榜

Give Me Five / 李宇春	795180
天鹅 / 周笔畅	795181
蝴蝶 / 胡彦斌	795182
拥抱我 / 光良	795183
我要快乐 / 张惠妹	795184
Kiss Goodbye / 王力宏	795185
雨人 / 周华健	795186
桃花朵朵开 / 阿牛	795187
你一定要幸福 / 何洁	795188
大城小爱 / 王力宏	795189
人质 / 张惠妹	795190
谈情说爱 / 安又琪	795191
都是你 / 光良	795192
一年前 / 胡彦斌	795193
白色恋人 / 游鸿明	795194

热门下载

吉祥三宝 / 布仁巴雅尔	795195
你是我的玫瑰花 / 庞龙	795196
不想长大 / S.H.E	795197
无尽的爱 / 成龙.金喜善	795198
嘻唰唰 / 花儿乐队	795199
一眼万年 / S.H.E	795200
化蝶飞 / 花儿乐队	795201
花田错 / 王力宏	795202
笔记 / 周笔畅	795203
一万个理由 / 郑源	795204
快乐崇拜 / 潘玮柏	795205
约定 / 光良	795206
猪之歌 / 香香	795207
睫毛弯弯 / 王心凌	795208
恭喜发财 / 刘德华	795209

疯蛙系列 通缉：风靡全球的讨厌东西

手机无限动画



特效铃声

疯狂青蛙（原唱版）	795260
疯狂青蛙（叮叮版）	795261
疯狂青蛙（爆米花版）	795262
疯蛙DJ	795263
生死时速	795264
喜洋洋	795265
紫竹调	795266

精美待机彩图



无限彩图



中文金曲

那一刻 / 王滨	795210
野蛮游戏 / 蔡依林	795211
寓言 / 张韶涵	795212
不得不爱 / 潘玮柏	795213
寂寞沙洲冷 / 周传雄	795214
三国恋 / Tank	795215
皇帝 / 胡彦斌	795216
披着羊皮的狼 / 谭咏麟	795217
童话 / 光良	795218
逍遥叹 / 胡歌	795219
香水百合 / 张韶涵	795220
哎呀 / 王蓉	795221
光芒 / 张靓颖	795222
回来我的爱 / 阳一	795223
遇见 / 孙燕姿	795224

周杰伦 VS 林俊杰

发如雪 / 周杰伦	795225
霍元甲 / 周杰伦	795226
夜曲 / 周杰伦	795227
黑色毛衣 / 周杰伦	795228
四面楚歌 / 周杰伦	795229
珊瑚海 / 周杰伦	795230
浪漫手机 / 周杰伦	795231
枫 / 周杰伦	795232
飘移 / 周杰伦	795233
一路向北 /周杰伦	795234
曹操 / 林俊杰	795235
原来 / 林俊杰	795236
进化论 / 林俊杰	795237
江南 / 林俊杰	795238
一千年以后 / 林俊杰	795239

影视金曲

天下无双 / 神雕侠侣	795240
月桂女神 / 七剑下天山	795241
暧昧 / 恶魔在身边	795242
最终幻想 / 野蛮秘笈	795243
月光 / 天外飞仙	795244
一直很安静 / 仙剑奇侠传	795245
曾经最美 / 维纳斯之恋	795246
沧海一声笑 / 笑傲江湖	795247
铁血丹心 / 射雕英雄传	795248
上海滩 / 上海滩	795249

经典老歌

容易受伤的女人 / 王菲	795250
火柴天堂 / 熊天平	795251
偏偏喜欢你 / 陈百强	795252
吻别 / 张学友	795253
海阔天空 / Beyond	795254
大海 / 张雨生	795255
女人花 / 梅艳芳	795256
飘雪 / 陈慧娴	795257
朋友 / 谭咏麟	795258
我等到花儿也谢了	795259

流行新货



可爱美女



Jamster! 手机俱乐部 1元/条 15条/月 客服电话 010-82518478 京ICP证020206号 北京联丰通信技术有限公司 退订发送 0000 到 8002 或 9002


大唐豪侠
ONLINE
释放你心中的侠义
寒冰
傲立江湖剑气寒
百花
侠骨柔情百花痴
选来选去
其实
大侠就是你
天煞
肝胆意气冲霄汉
少林
天地正气威风凛
DT.163.COM
網易 NETEASE
www.163.com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市天河工业园建中路59号雅易大厦东座5楼
电话：020-83936163
传真：020-85546362


CCP

中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家

投我一票

"会有天使替我爱你"演员海选投票中!

M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的



意气相投也好，臭味相投也行！每周日晚19:40，在山东卫视看"M-ZONE天使任务"，参与"会有天使替我爱你"主演海选投票，不仅能把喜欢的人选留住，还有机会得到中国移动定制手机——三星X208！投我所好，别让M-ZONE表演狂人跑了！
详情请登录"M-ZONE天使任务"官方网站：www.m-zone.com.cn/angel

参与办法：发送短信"A+选手编号"到8006712参与投票
（如：3月6日—5月7日分区赛及KO赛期间，发送AJN01、ACD02...到8006712；5月8日—6月11日总决赛期间，发送A01、A02...到8006712）。
（仅限中国移动用户，短信资费0.5元/条）

全程主办：  山东卫视 无线业务独家合作伙伴：  手机产品赞助商：三星 Anycall 

客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn

战备！全民总动员！

2006 年度《大众软件》读者调查将在下期正式开始

第十一届大众软件奖幸运读者将从中产生

翻倍的奖金额度，真正做到见者有份

本次活动总奖项将达 **100 万**，投票即得价值 10 元的纪念品（或游戏虚拟卡）一份，更有 **优先参与奖 100 名**，只提供给最先寄回问卷的**杂志读者**（网络投票将在杂志上市后 15 天开始）

全新的奖项设置，直搔你的痒处

除了特等奖的家庭数字娱乐中心外，更有 **SONY PSP 掌机、神游 DS Lite 掌机（2006 年 3 月上市的新产品，NDS 掌机的改进袖珍版）苹果 IPOD Nano MP3、音乐手机、时尚数码相机等**令你眼馋的奖品

2006 年度中国游戏“百合奖”将由你亲手选出

可能你更有幸被邀请，**亲赴现场**见证宏大的颁奖典礼

全新的问卷设计，独立成册给你最大的方便

一切机会尽在下期杂志，《大众软件》2006 年 11 期绝对不能错过！





King@popsoft.com.cn
完成于读者调查开始之际

活动区

神话怪物点评——《华夏II》游戏原画猜谜活动

现在的这个世界缘何而来已无可考。相传，在宇宙之初本是一片混沌，盘古孕育其中。不知过了多少年，盘古手执神斧将这混沌劈成两半，自此有了天地之分。盘古撑天拄地足足有18 000年，待天地成形后轰然倒地，双目化为日月，躯体化为大地四极五方名山，血膏化为江河湖海……于是，便有了这有情世间。神话网络游戏《华夏II》以远古神话为背景，展开了一段有情世间的爱恨情愁，人、神、魔交错的宏伟画卷。为了广大玩家更好地了解这款游戏，我们请出两位《华夏II》中的角色，请大家猜猜他们是人、是妖、还是神？



活动时间： 2006年5月15日～2006年6月15日

活动内容： 请你根据右图中的3个角色原画形象，以及备选答案中的提示，将形象和备选答案对应起来，看看3个角色原画形象与备选答案中哪一个相符。

参与方式：

分别标出图1、2、3所对应的角色名字并以电子邮件的方式发送到linxiao@popsoft.com.cn。邮件标题中请注明“《华夏II》游戏原画猜谜活动”，在邮件正文部分中注明你的真实姓名、通信地址、邮编、联系电话和电子邮箱（截止时间以E-mail发信时间为准）。或者寄信到：北京市海淀区130号恩济大厦5层“《华夏II》游戏原画猜谜活动”收（10036）

活动奖品与奖项设置

特别奖1名：时尚MP4一部

纪念奖5名：精美MP3一部

参与奖1000名：《华夏II》内测激活码一个

备选答案：

A、鲛衣族：手拿鱼叉，以物理攻击为主，部分统领手执龙骨或空手，并且会少量魔法攻击。面部是人形，后脑如同鱼头，脖子两侧有鳃，身材修长，浑身布满鱼鳞，有尾巴。

B、绿依族：多以小型的弩箭和类似弹弓的武器中短程物理攻击为主，部分统领会少量魔法攻击。身材矮小如同幼童，皮肤如同干裂的树皮，头戴面具。

C、长右：手套利爪，多以物理攻击为主，部分统领手执武器，并且会少量的魔法攻击技能。性格复杂，疑心较重，胆子较小，有恩必报有仇必报。

幸运读者区

本期TOP TEN信投和网投幸运读者，将获得由搜狐公司提供的刀剑、骑士小狐狸一件

福建 陆馨	贵州 文宇光	山东 张震
辽宁 于承吉	天津 张荣兴	江苏 倪军
安徽 秦弈桥	湖北 王伟	四川 黄纬
新疆 刘路遥	上海 许悦欣	北京 张婕
吉林 曾子高	浙江 孙晖明	陕西 蒋盛涛
甘肃 赵鹰翔	云南 孙杰	广东 卫啸天
湖南 林栋	天津 苏启明	



本期手机投票中奖者为

137××××9531　133××××2687　136××××7756　135××××6287

138××××3301

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

新品初评：变相怪杰——漫步者E1100音箱

硬件评析：听听中国制造的声音

攻城略地：古墓丽影——传奇

在线争锋：从金山到金山——重访游戏巅峰开发团队

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 任然
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8800
传 真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印 刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年05月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录



Sony Ericsson

爱上简•悦新体验

简悦青纯——天仙妹妹



简美
J100c



简音
J230c



简信
J220c

索尼爱立信简•悦系列

简捷功能、简约设计，就是索尼爱立信简●悦系列：

简音J230c，轻松一按，即可接通调频立体声收音机；

简信J220c，海量储存200条短信或500组联系人；

简美J100c，轻灵时尚，让你爱不释手。

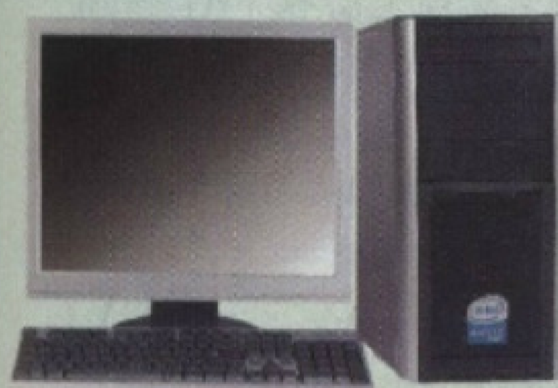
简简单单，拥有悦耳、悦目、悦心体验！

www.SonyEricsson.com/cn 产品以实物为准.图片仅供参考。



"我是双核的!"

英特尔 为你开创电脑双核新时代



一边视频会议，一边编辑音乐，一边压缩文件，一边扫描系统，我可以同时做到更多，因为我是双核的！英特尔®双核技术，给一个处理器两个大脑，让多任务处理更流畅，系统反应更迅速。在全球，众多软件商正在基于英特尔双核技术进行产品开发和优化，目前已有20多个应用软件和50多个游戏软件能满足你的需求，让你的双核体验倍具优势！想和全球数百万用户一样，让自己也是双核的？快给自己一台基于英特尔双核技术的电脑吧！马上访问www.intel.com/cn/dc

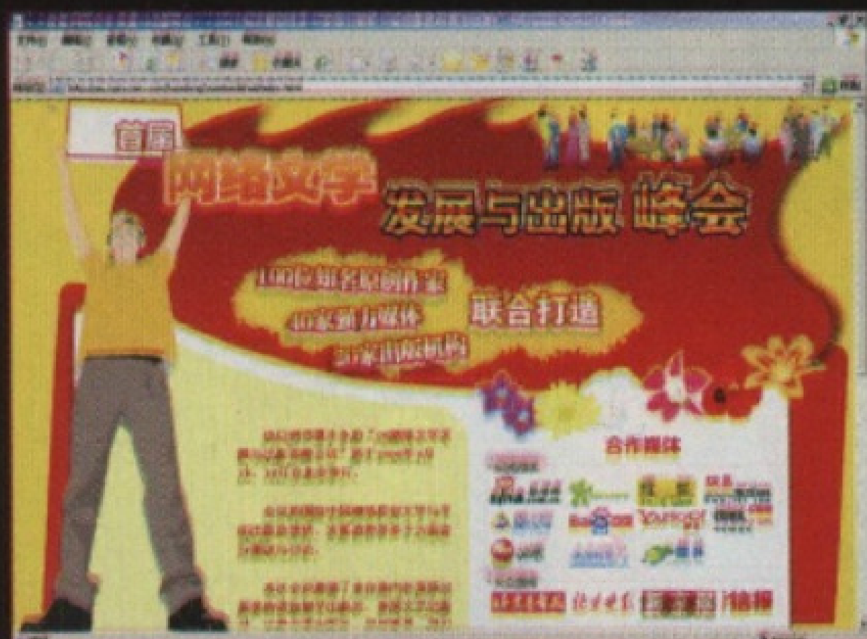


英特尔®
奔腾® D 处理器

成就写作梦想

2006网络文学发展与出版峰会

■本刊记者 劳劳客



幻剑书盟是中国网络文学出版的前沿阵地

2006年4月15日下午，“06网络文学发展与出版峰会”在北京开幕。本次峰会的讨论主题包括：网络文学的产业发展、网络文学的版权贸易、网络文学走向出版的策略、动漫产业和有声读物对网络文学出版的影响等。大会由幻剑书盟主办。参加会议的出版机构有朝华出版社、春风文艺出版社、安徽文艺出版社、贝塔斯曼、科幻世界、上海人民出版社、作家出版社、磨铁文化发展有限公司、记忆坊、鲜网（台湾省）、信昌（台湾省）等10多家，周边产业合作伙伴有东西小说、天方有声读物等。此外，知名网络写作高手有萧潜、玄雨、阿越等100多名。会议采取大会发言和分组讨论的形式进行交流探讨。据悉，幻剑书盟是中国原创小说文学的门户网站。目前，幻剑书盟拥有作品2万多部，每个月可以推出的新增作品已超过1000部，2005年出版市场最受瞩目的畅销书《诛仙》《搜神记》《跟空姐同居的日子》等都是其签约作品。在被TOM收购后，新“幻剑”扩展了版权合作领域，从小说到漫画、电玩、戏剧等合作形式，原创作者在这个平台下得到了极大的物质回报。

会上，新老作者与出版机构领导还就“网络文学的发展方向和出版现状”等话题进行热情的交流。各位作者畅谈自己在幻剑书盟的创作经历及体会，同时通过会上出版机构领导的讲话，也使他们深入了解到网络文学适合出版的写作方式。其中比较值得一提的是：天方有声图书馆与幻剑书盟合作，他们正在合作录制100部网络畅销小说的有声版本。此外，东西动漫也正在为幻剑书盟的网络畅销小说开发同名动漫。最后大家表示，类似幻剑书盟这样的网络平台，在网络作者、出版机构和数字产品开发厂商之间起到了桥梁作用，为网络作者提供了众多平面出版的机会。同时，此类平台的成熟，也让业界看到了网络文学的产业链形成。

半月看点

Google发布中文名称

2006年4月12日，Google公司在北京发布其全球中文名称——“谷歌”。Google称，此举将使Google更加贴近全球的中文语言用户。Google公司首席执行官埃里克·施密特博士与他的两位副总裁兼大中华区联合总裁李开复、周韶宁共同发布了这一名称。Google方面在发布会上表示，“谷歌”意即“丰收之歌”，寓意了丰富多彩的搜索体验。发布会上，埃里克·施密特将一枚刻有Google中文名字“谷歌”的印章交给了Google大中华区负责人李开复和周韶宁，以此表示对Google团队能为全球的中文语言用户创造和提供优质产品的期待。

记者点评：“谷歌”听上去典雅，可是总有人觉得“股沟”更合适。名字这个东西，见仁见智。



Windows也能在Mac上运行

2006年4月5日，苹果电脑公司推出了基于英特尔处理器的Mac电脑运行于Windows XP操作系统的软件Boot Camp公共测试版，能让用户使用Microsoft Windows XP安装盘，在基于英特尔处理器的Mac上安装Windows XP。

爱国者移动存储战略发布会召开

2006年4月17日，“存储 网络 服务——2006爱国者移动存储战略发布会”拉开帷幕。受主办方华旗资讯之邀，来自政府、军队、航天航空、石油等行业代表，以及渠道、媒体共计300余人参加了此次涉及移动存储行业未来发展的大会。会上，爱国者移动存储公布了其第二个五年的战略目标：实现“存储 网络 服务”的战略布局，打造中国自己的移动存储标准。

记者点评：爱国者的决心值得鼓励，不过谁有资格扛“大旗”，恐怕还得由市场来决定。

明基公布最新品牌策略

2006年4月17日，明基电通召开最新品牌策略讲解会，公布了该公司近期的品牌策略。明基电通近来动作不断，先于2006年4月7日宣布明基集团友达光电与广达集团广辉电子合并，合并后其液晶面板的全球市场占有率达到19.4%，与前两大液晶面板厂商三星和LG飞利浦在规模上已相差不远。4月10日，明基又宣布与建兴电子公司在光存储业务上进行整合。经由此次整合，建兴电子未来将成为明基电通光存储产品制造商，而明基则将更专注于自有品牌的经营。



技嘉举办全国超频大赛决赛

4月15日，技嘉Intel 975X全国超频大赛总决赛在北京糖果俱乐部隆重举行。初选出的12名超频高手进行了一场巅峰对决，其中3位已有50多岁（最年长的59岁），而最年轻的选手为22岁。选手们采用技嘉GA-G1975X主板、Pentium D 820双核处理器（2.



8GHz）、2条威刚512MB DDR2 667内存及选手自行搭建的散热系统（包括风冷、水冷、干冰、液氮等方式）来发挥超频技艺。最终诞生的技嘉超频天王是来自OCP超频团队的4号选手韩霄林，其超频成绩为4.5104GHz。

索尼AIT产品年度新策略发布

2006年4月12日，索尼（中国）有限公司在北京举行了主题为“存储梦想，智慧共创”的AIT产品2006年度新策略暨新产品发布会。会上展示了索尼AIT磁带机、磁带库产品系列的最新产品——AIT-3Ex。其特点在于能兼容AIT之前及之后的各代产品，可最大限度地保护用户的投资利益；支持螺旋式读取技术、金属蒸馏带技术等，使其传输速率高达18MB/s；单碟非压缩容量为150GB，支持USB、IDE、SCSI、SATA等接口。

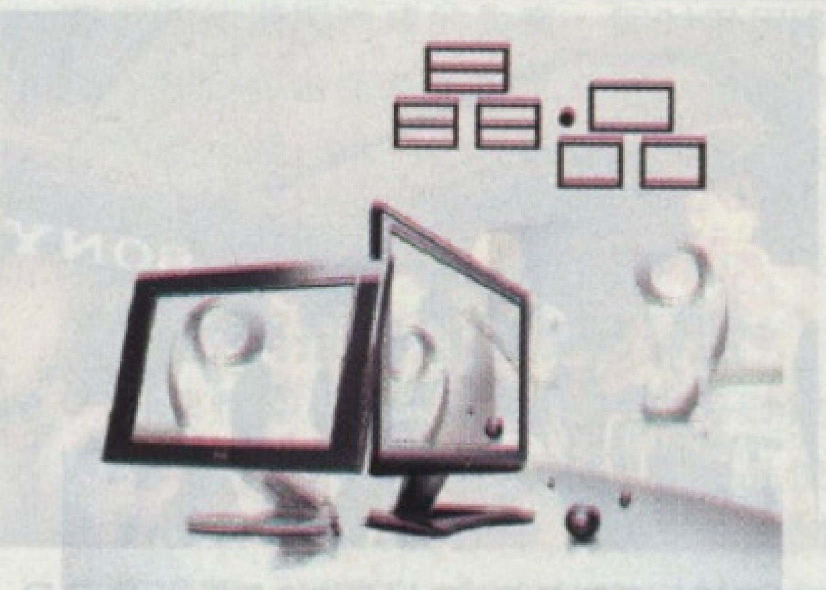
网路科技挑战共享软件

近日，中国共享软件注册中心（www.softreg.com.cn）的创建者——北京网路科技有限公司宣布，自4月初开始，针对软件作者发布了最新代理费标准，启动“7%代理费共享软件的临界点”活动。此次活动将过去的15%代理费降到最低为7%。据悉，网路科技此次的代理费改革，采取分段收益返点方式。每月注册费达100元返点5%，代理费为10%；每月注册费1000元返点6%，代理费为9%；每月注册费5000元及以上返点8%，代理费为7%。

记者点评：减少共享软件的代理费用，是否意味着正版用户的注册费用也会降低呢？

华硕进军液晶显示器领域

4月20日，华硕在北京举行题为“‘晶·品’科技，开启未来”的媒体沟通会，宣布全面进军内地液晶显示器市场，并推出以“晶·品PM17TU”（快速灰阶响应）为代表的3D游戏产品，以及以“晶·品PW191”（可直立90度旋转的宽屏）为代表的数字家庭产品。



投资合作

金山毒霸携手《防火墙》全国首映

2006年4月11日，金山公司与华夏电影发行有限责任公司、北京新影联影业有限责任公司在北京长虹电影城共同举办了名为“金山毒霸之夜——《防火墙》观映会”。此次合作不仅包括电影《防火墙》的贴片广告，而且北京、广州、成都和上海四地的观众可凭电影票领取总计10万张珍藏卡参加抽奖活动。金山公司副总裁王全国表示，随着互联网的安全威胁日趋严重，除了努力为用户提供优良的反病毒产品和完善的服务外，如何提高广大网民的安全意识也是一个刻不容缓的问题。

记者点评：看了这部电影的观众，就明白如果信息安全太好，家人的人身安全就有可能遭殃了。

麦克赛尔协办校园原创歌曲大赛

2005年年底，麦克赛尔就宣布将在2006年9月推出其首款全息存储产品，容量为300GB，数据传输速率将达160Mbps。一张全息光盘能存储约160万张高分辨率彩色照片，或者约240小时的电视广播节目，因此吸引了影音娱乐行业众多厂商的注意。本次由麦克赛尔、小熊在线、华纳唱片及北京音乐台共同举办的“惊音无敌”校园原创歌曲大赛，融合科技、时尚多种元素于音乐之中，该比赛目前正在进行。

华硕发布2006笔记本新品

■本刊记者 电子土豆

4月11日，华硕电脑在北京中央戏剧学院北剧场召了开题为“心·感·动”的笔记本2006新品发布会，推出了包括11.1英寸全球首款皮革版笔记本S6、13.3英寸轻薄W6F、14.1英寸宽屏机种A8在内的一系列Napa平台新品，覆盖了从11.1到17英寸屏的完整产品线。其中，W5F、W6F、V6J是宽屏轻薄机型，A8J、A7J、A6J则是娱乐机型，其中17.1英寸机型A7J内建了电视卡。



华硕笔记本新品居家场景展示

此次发布的笔记本新品在保持华硕传统特色的同时，针对不同用户的需求与品位，将对生活细节的关注融入到设计中。华硕中国业务群总经理许佑嘉在发言中表示，笔记本技术的成熟与市场的普及使它不再是简单的商务办公或个人移动计算工具，而是成为与用户息息相关的移动生活伴侣，因此体验成为用户购买决策的重要因素。华硕提出了“心·感·动”的产品理念，即产品以用户体验为本位，满足用户对空间环境、个性品位、功能应用的各方面需求。

这次华硕发布的S6是这一理念的集中体现。曾在今年德国Cebit展会上展出过的S6（见本刊今年第8期Cebit报道）是一款皮革版笔记本，华硕笔记本的设计师在介绍设计心得之前特意播放了一段轻灵抽象的视频短片，试图体现一种“按照自己的方式行走，享受优雅精致的生活”的感觉。S6在产品外壳和掌托部分嵌入了真皮材质，以摆脱常见的金属材质坚硬冰冷的感觉，试图为用户提供一种温暖柔和的质感。华硕的设计师介绍说，他们在设计这款产品之前，特意请皮革材料专家来开展讲座，深入琢磨精良皮具的制造工序，以把握如何将皮革材料更好地融合到笔记本产品环境中。S6配备了最新的Intel双核心Yonah处理器，板载512MBDDR2内存，硬盘容量则在60～120GB（可选），屏幕为11.1英寸WXGA高亮宽屏；内置蓝牙2.0+EDR模块和Combo光驱，并提供了丰富实用的接口，其标称的整机重量为1.5kg。

记者认为，在Intel“迅驰”平台一代接一代升级的同时，笔记本电脑的基本硬件平台日趋统一，要避免同质化竞争，厂商们通常都是利用外观设计、产品功能细分、价位等方式实现产品差异化。提出“心·感·动”的产品理念，S6加入皮革质感的特别思路，我们都能看出华硕笔记本利用“体验”营销构筑其差异化优势的努力。

Cyworld：韩国网民和中国网民有区别

■本刊记者 司马平安


赛我网中国公司总裁全青浩先生

Cyworld（赛我网：www.cyword.com.cn）成立于1999年，不久之后便成为韩国最大的服务平台和网络交友社区。在韩国取得成功后，他们选择了中国，开始把他们在韩国的网站、运营模式带到中国。时至今日，Cyworld已来到中国一年了，用户数已达150万。本刊记者走访了Cyworld中国公司，采访了赛我网总裁全青浩先生与副总裁金喜永先生。

本刊记者：赛我的特色在于赛我小屋，但目前国内的SNS网站也推出了类似的产品，这对你们的产品会否造成比较大的竞争压力？

全青浩：竞争压力确实是越来越大。我们的差别化不强调表面上的功能，我们追求的差别化是真实性和健康友好性。我们强调实名制，主要的理由是这样的：个人和个人之间的交流是基于真实的。所以我们一方面是加强实名制，另一方面由于Web 2.0的重要特征是用户参与，所以我们也尽力满足用户的个性要求。

本刊记者：赛我来中国有一年时间了，觉得现在的中国市场和当时来的时候所预见的一样吗？

全青浩：首先，竞争比原来想象的激烈；第二，中国确实太大了，特别是从市场推广的角度来看，比想象的大多了。这是最难克服的。对目前赛我的业绩来看，我觉得是比较满意的。当然，用户数量和很大的网站没法比，但是从总体SNS网站的发展趋势来看，我们还是比较顺利地在发展。另外，用户的数量方面虽然和大的网站没法比，但是从用户的素质和水平来看，我们用户素质水平还是比较高的。

本刊记者：一年来，你们觉得中国的赛我网和韩国的有什么不一样么？

金喜永：从用户习惯来看，韩国网民和中国网民有不少区别。中国网民喜欢新浪这样内容丰富的综合网站，但韩国网民喜欢页面简单干净的网站。此外，发帖的方式也不太一样。比如，韩国人发帖的时候基本上是以文字为主，没有加图片；中国网民发帖的时候里面加图片，文字还带有颜色，大小也不一样，而韩国都是统一大小的。从这个角度来看，我们觉得中国的年轻人更喜欢展现自己。此外，对于我们的Cy部落也是一样的。我们和用户沟通时发现，大家都很想表现自己，比如说Cy部落是团体。韩国团体主页的板块变化、颜色变化其实没有什么大的需求，但中国网民对这方面有很大的需求，希望颜色、位置经常换，个性化方面更强。其实现在有些迷你小屋的用户，对比例小的版面这块也有需求，这是我们发现的使用习惯方面的不同。P



上市信息

索尼爱立信折叠影像手机上市



2006年4月10日，由索尼爱立信移动通信产品（中国）有限公司研发的第一款手机产品——折叠影像手机Z530c（欧美版称为Z530i）上市。它也是索尼爱立信第一款在中国设计、研发和生产的手机，将同时向中国和全球市场推出。Z530c拥有可扩展的存储能力，最高可扩至1GB，并具有蓝牙功能。另外，用户可单独购买炫尚彩壳来更换其外观。自从3年前中国研发中心成立以来，索尼爱立信就投入了大量的资金和精力来帮助其快速成长。中国研发中心是索尼爱立信全球5个研发中心之一，该中心已从2003年的只有5个人发展壮大到目前的150多人，预计在2008年前将壮大到350人左右。

记者点评：21世纪什么最宝贵？人才。索尼爱立信正在贯彻这个道理。

索尼数码影像发布2006年新产品

2006年4月6日，索尼春季数码影像新品发布活动在北京新世纪日航饭店举行，索尼（中国）有限公司向中国市场发布了7款数码摄像机和8款数码相机新品。

数码摄像机方面，DVD数码摄像机



系列包括DCR-DVD905E、DCR-DVD805E、DCR-DVD755E、DCR-DVD705E和DCR-DVD605E五款产品。

本次发布的8款Cyber-shot数码相机，分别为“入门级”的DSC-S600，针对家庭和白领用户的W系列（DSC-W100、DSC-W70、DSC-W50和DSC-W30），针对摄影爱好者的大变焦H系列（DSC-H5和DSC-H2）以及T系列的新旗舰产品DSC-T30。它们均能提供ISO 1000甚至更高的感光度。

盈通即将推出YN-VPMP MP4播放器

这款即将上市的YN-VPMP MP4播放器采用3.5英寸真彩TFT屏，机身以银色为主，尺寸为96mm×79mm×18mm，约重133g。它可通过SD/MMC卡扩充容量至1GB，支持的视频格式包括DIVX3.11/4/5、AVI、MPEG、MPG、VOB、DAT等。内置1700mAh锂电池，可连续播放视频3小时，机身还支持30度/60度两种倾斜角度的放置方式。



明基发布“雅典”系列电脑

2006年4月5日，明基（BenQ）在北京推出了Joyhub系列的最新款产品——号称“便当”的“雅典”系列台式



PC。“雅典”系列拥有一个可放置在桌面上的多媒体Hub，集合了所有USB接口、读卡器、音频输入/输出、Combo或DVD刻录机。在外设方面则配备19英寸FP93V大屏液晶显示器、BenQ X架构键盘和2.1木质音箱。

明基发布新款Joybee产品

2006年4月11日，明基（BenQ）在北京召开主题为“音·乐·梦想家”的产品发布会，发布了6款新品Joybee音乐设备。包括：内置蓝牙模块，可充当蓝牙耳机使用的BenQ Joybee E520，可接听或

拒绝来电，并具备来电显示功能；可实现蓝牙立体声输出的蓝牙无线立体声耳机ET50；外观小巧别致，可夹在衣服上的Joybee E105；兼容多种USB设备，可直接读取图片和音乐，并带有专业级录音功能的Joybee N370；可直接播放闪存盘中音乐的数码音箱BenQ Joybee P610；内置Sega Game Gear、Sega Master System两大游戏平台，共10款游戏的BenQ Joybee GAME系列。

硕菁945P环保主板上市

硕菁SK-945P-SGR主板新近上市。该产品采用无铅环保设计，ATX大板型结构；芯片组为Intel I945P+ICH7R，支持Pentium D/Pentium 4/Celeron D 775处理器；前端总线频率提升至1066MHz。提供4条DDR2双通道内存插槽，最高可支持DDR2 667内存；一条PCI-Express ×16插槽、1条PCI-Express ×4插槽和两条PCI-Express ×1插槽。**市场参考价：788元**

微星推出945P Neo主板

近日，微星公司推出945P Neo主板。该主板采用英特尔945P/ICH7芯片组，支持800/1066MHz LGA775双核心处理器；支持双通道DDR2 533/667内存及PCI-E架构。提供4个SATA接口，支持SATA2传输规范；采用五相供电回路设计，选用大量固体聚合物及KZG滤波电容，MOSFET管加装散热片；板载CORE CELL智能芯片，并支持D.O.T3智能超频技术。

金士顿推出MMC4.0新品存储卡

金士顿科技基于最新的MMC4.0高速存储卡标准，特别推出为智能手机量身打造的MMCplus卡和MMCmobile卡，为当前最流行的及下一代智能手机提供强有力的存储平台。其中MMCplus卡拥有7MB/s写入、11MB/s读取速度，适合智能手机频繁读取数据的需求。而MMCmobile是当前体积最小巧的数码存储卡之一，大小仅为SD/MMC卡的一半，同时拥有7MB/s写入、8MB/s读取的存储速度；还具备写保护功能，可有效保护卡中数据免受病毒和误操作的伤害。**市场参考价：MMCplus卡 1GB/420元，MMCmobile 1GB/588元**

PQI推出双界面智慧型存储卡

PQI于近日推出一款符合SD规格和USB 2.0/1.1规格的智慧型Combo SD 1GB存储卡，同时支持SD和USB接口。尺寸大小与SD卡相同，传输速度可高达50倍速。

达音科技DN-EX01上市

经历一年多的研发之后，达音科技将于近期推出新款旗舰耳塞——DN-EX01。其发声单元采用达音科技研制的多层复合材质振膜，高频响范围达罕见的6Hz～48kHz。腔体外壳采用镀铜合金，能有效降低腔体谐振造成的失真，同时采用降振环与复合多合金降振技术来进一步杜绝谐振音染问题。本刊已收到DN-EX01的评测样品，请关注后续评测。

蒙恬数码推出指纹加密U盘

蒙恬数码于2006年4月10日推出WeWa!!指纹U盘MX-100。该产品使用活体识别（AFIS）技术，通过了美国联邦标准局（NIST）制定的高级数据加密标准规范，可为用户提供指纹存储、指纹加密、隐藏分区、随身密码库、随身收藏夹、随身电脑锁等6项功能。可作为OA、电子商务、网上支付、网络信息共享、网络银行等系统的指纹识别终端。

记者点评：U盘要用指纹加密还是比较少见。



前沿技术

NVIDIA最新显示技术和家庭娱乐解决方案亮相

2006年4月18日，在2006年春季英特尔信息技术峰会（IDF）上，NVIDIA公司作为金牌赞助商展示了其基于英特尔平台的NVIDIA nForce4媒体处理器解决方案。同时，现场还展示了NVIDIA目前最顶级的游戏显卡GeForce 7900系列，最新的多显卡显示技术Quad SLI，高清视频解决方案PureVideo技术以及基于移动平台的最新解决方案。



促销新闻

威刚设定奇瑞QQ汽车大奖

从2006年3月25日至2006年7月15日期间，凡在威刚指定的经销商处购买威刚红色威龙双通道内存产品（针对1GB、2GB）的用户，都可凭包装上的刮刮卡参与抽奖活动。消费者在体验双通道内存极速动力的同时，还可获得丰厚的奖品。最终大奖为奇瑞QQ汽车。

第四届中国国际网络文化博览会前瞻

■本刊记者 司马平安

第四届网博会将以"网络连通世界，创新引领未来"为主题，致力于"引导网络文化产业的发展方向，引领数字内容产业的创新趋势"，坚持以发展事业、引领产业、规范行业、服务企业为努力方向，在整合产业资源、推动政府工程、扶持原创力量、力推数字艺术、关注教育行业、提升网吧产业，促进政府与企业沟通、推动国家重点文化工程施行、示范行业发展标准、构建国际营销网络及和谐的网络文化环境中履行职责、使命和贡献力量。据了解，相对于前几届而言，该届网博会在实效性方面将会有显著的提高。作为汇集政府相关部门、上游开发商和制造商、中游市场销售商和服务提供商、下游终端应用商的全行业盛会，在整体架构上已进行了B2B的独立单元设置。八大展示内容设置，将会把最先进的技术、最具创意的产品和最贴近大众生活的应用集中进行演示和交流。网络教育展示、职业教育与培训展示、各省网络文化成果展示、原创网络文化产品展示、数字艺术体验、网络游戏体验、移动数字内容展示、主题活动汇演、数字视频及音频内容展示，其中开设的各省网络文化成果展示区，将集中展示各省网络文化发展成果。在交流和沟通的过程中，有利于促进各省际间的学习和发展，有利于促进中国网络文化的区域间平衡发展。展区和体验双平台互动设置，将会使这短短的几日，变成大众瞩目的焦点。在论坛方面，网络文化产业主题论坛、示范企业新品发布会紧密贴合第四届网博会的主题，成为企业与政府沟通的桥梁，为政府推动各项工程提供了良好的平台，为行业的发展示范了新的标准，为构建国际网络的和谐发展提供畅通的渠道；为政府领导、商业领袖、知名学者以及各界代表，提供了一个高层对话的平台；供各界人士增进交流的机会，可深化网络文化与各行业之间的联系，建立并推动以网络文化为主体的合作伙伴关系。各项主题会议的进行，将紧扣中国网络文化及数字内容产业的政策动态、行业发展、社会焦点、技术标准等前沿话题，进行全方位的研讨。

最后，本次展会还将通过在国外召开中国政策研讨会与相关企业及协会、大型商业组织达成一定的交流，针对数字内容的相关技术及产品对中国市场问题进行探讨，并同时通过各大使馆邀请企业比较关注的国外企业参与国内产品对外出口的洽谈。P

M-ZONE人 我的地盘 听我的

我的游戏我做主 跟着明星去练功

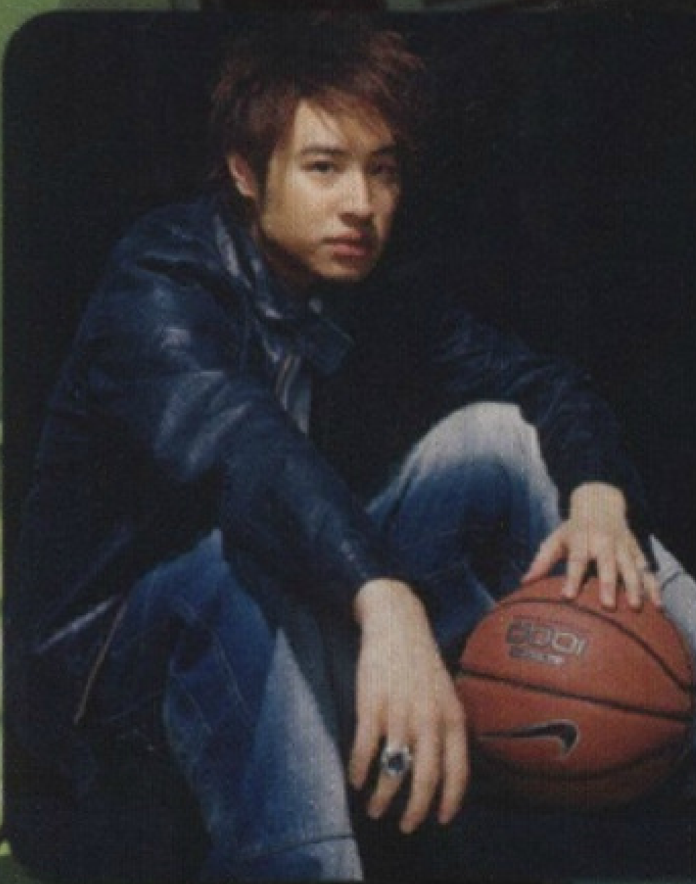
“你的选择是什么？”问一千个人就会有一千个答案……听自己喜欢的歌，唱自己喜欢的HIPPOP，玩属于自己的游戏，打自己风格的篮球……有人说，这是一个没有大师的年代，其实，只要你敢想，你愿意，你就是你自己和所有人的大师。无论是在M-ZONE里，还是在M-ZONE外，在你中意的任何地方，在属于自己的地盘里，做我行我素的自己，做无拘无束的自己去恣意的飞翔……

S.H.E.

快乐的法师3人组

分别代表着温柔、勇气和自信的Selina、Hebe和Ella，不论在声音或在个性的表现上都能以最自然的、最纯粹的个人特质来发挥她们的个人魅力，呈现出最S.H.E.的一面。而这3个古灵精怪的女孩，在她们代言的网游大作《魔兽世界》里同样很S.H.E.，这个快乐的法师3人组把许多喜欢她们的人也吸引到了这个游戏里，和她们一样，带着E时代的跳跃思维畅游在艾泽拉斯大陆。





潘玮柏

阳光下的篮球手

潘玮柏，以[V]的VJ起家，无厘头和幽默好玩的主持风格深获年轻学生的喜爱，进而参加偶像剧《麻辣鲜师》演出，使他大受注目。对潘玮柏而言，要成为“超级偶像”只靠出演偶像剧是不够的，从小立志当歌手的他早已储够实力，终于一偿宿愿进入环球大家族。他能唱能跳会写歌RAP又一级棒，加之天生健康阳光的外表，更使环球音乐看好他成为新一代独立偶像！而他这一灿烂的形象，也使得成为了《街头篮球》的代言人。本身就喜欢各种运动的潘帅，在篮球场上不仅有矫健的身手，也同样用他阳光般的笑容和自由自在的风格感染了场上场下的每一个人。

喜欢什么 就选什么



"我选择超越"

reKooL · RaN

23岁

光荣的收割组

《魔兽世界》中的UD之所以吸引我，是他们诡异的外形和传奇的经历。作为一个被遗忘者，我在孤独中寻找着自己的归宿。我没有了肉体和灵魂，剩下的只是靠自己坚强的意志保存下来的意识和智慧。我所要做的只有战斗。我不要荣誉，也不要声望，只是骑着地狱战马如鬼魅般穿梭在联盟的营地间，然后用冰火之雨去洗礼他们的身体，让他们的尸骸消失在我马蹄踏起的地狱紫色的烟尘中。是的，这就是我在艾泽拉斯大陆上的所作所为，也是我的乐趣。



"我选择拼搏"

PunkRat

24岁

我是球场小霸王

在《街头篮球》中，我是一个大前锋，我有属于自己的花式打法，也许有人说那不适合实战，但那又能怎样呢？比起防守，我更爱进攻。我喜欢摇摆身体晃开对手，用左手压住阻挡我的人，然后在他头上把球重重砸进篮筐，欣赏着那可怜虫在我身下慢慢爬起的倒霉样。谁规定大前锋就只能抢篮板了？我有自己的FREE STYLE！



"我选择自由快乐"

秋秋

？？岁

游戏中的私人部落

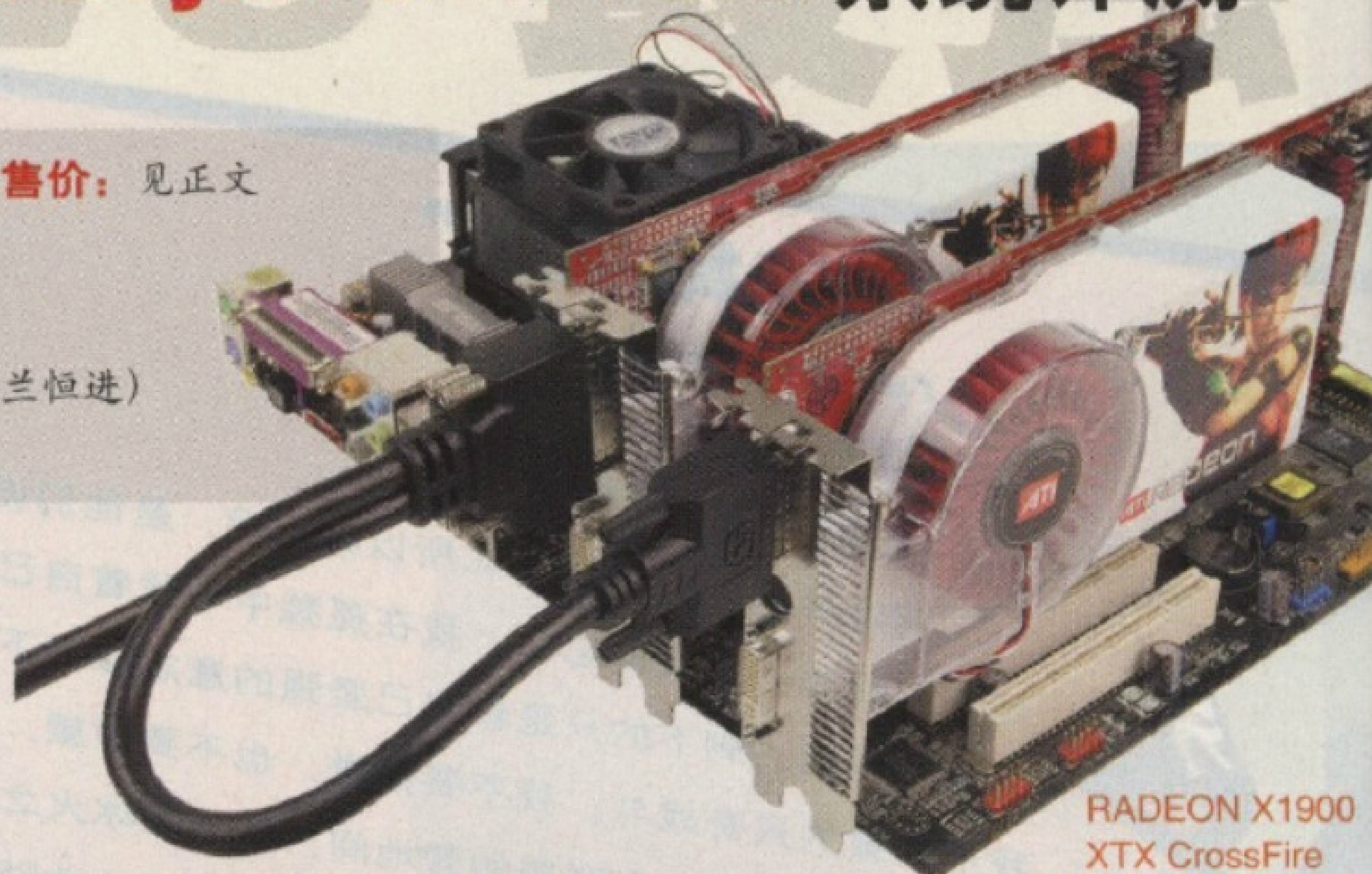
游戏带给我乐趣，特别是游戏中无拘无束的感觉，没有人对你指手画脚。在这里没有烦琐的规条和制约，只有最好玩的。这是一个可让人发挥想象力，展现自我的空间；在这里我们可以自由的表达，可以自由的涂鸦，用自己的语言与同类沟通，这是一个只属于我们的世界。



最新 vs 最强
——顶级ATI CrossFire与NVIDIA SLI系统评测

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 华硕/迪兰恒进/讯景　**上市：** 2006年4月　**售价：** 见正文
附件： 驱动光盘、说明书、数据线、显卡连接桥等
推荐： 追求极致性能的游戏玩家
咨询电话： 800-820-6655（华硕）/010-62646808（迪兰恒进）/020-38731260（讯景）



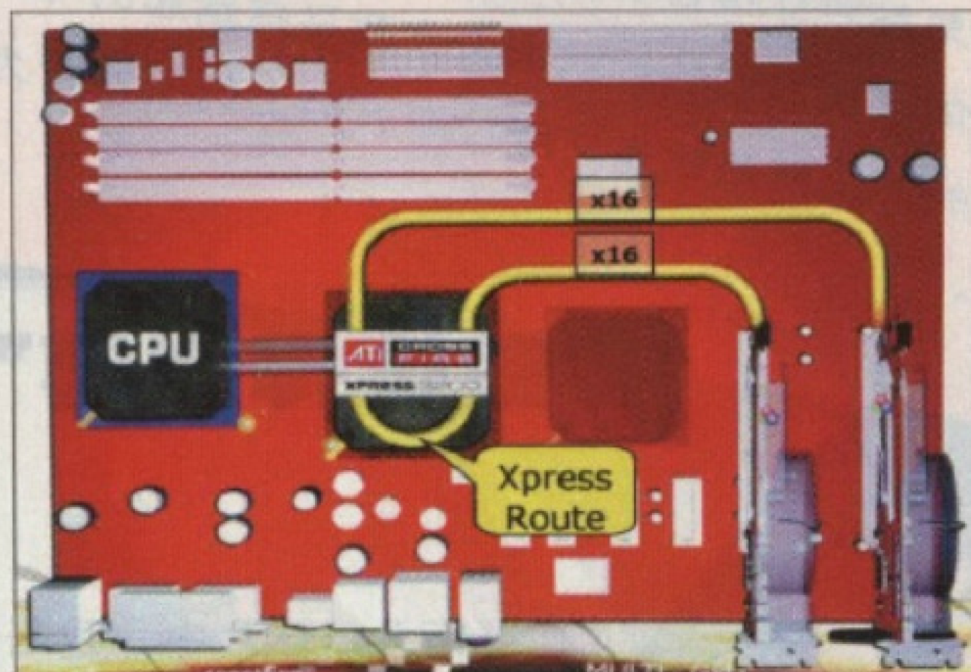
RADEON X1900 XTX CrossFire

最强大的3D图像性能永远是高端游戏玩家的追求，也是显示芯片厂商的终极目标。经过残酷激烈的显卡升级大战之后，无论NVIDIA还是ATI在单芯片性能方面都已达到了非常惊人的程度，但同时芯片和显卡的复杂度、集成度及功耗等也达到令人难以承受的地步，因此类似多处理器的多显卡系统也就顺理成章地出现了。

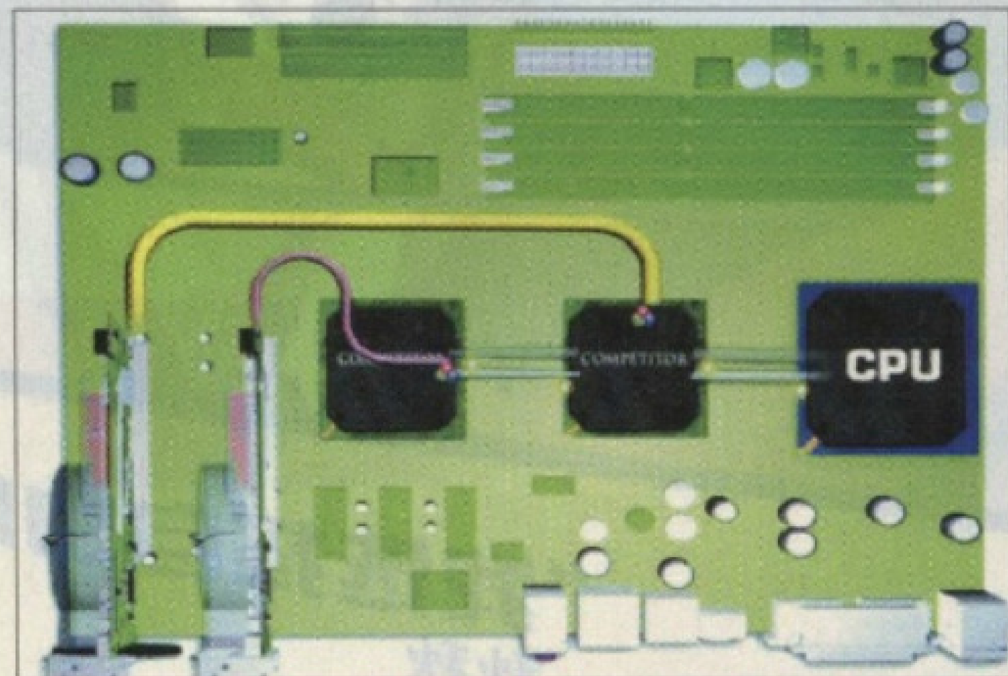
对NVIDIA来说，尽管SLI系统已是很成熟的产品，但其最新最高端的GeForce7900 GTX SLI同样让人感兴趣。而NVIDIA nForce4 x16+GeForce7900 GTX SLI和ATI RD580+RADEON X1900 XTX CrossFire，曾经的最强系统和最新的挑战者之间，究竟谁才是当今的“天下第一”？就让我们通过测试来了解吧。

因为我们对较早推出的NVIDIA SLI系统介绍较多，这里就不再赘述。ATI作为同样推出过多芯片系统（如ATI Rage Fury Maxx）的厂商，也开发出自己的CrossFire双显卡系统，其早期CrossFire的构成和NVIDIA有相当大的不同：为保证对芯片组、主板的兼容性，它将控制芯片集成在显卡上，在本刊2005年第24期的《RADEON X850 CrossFire+精英955X系统实测》中，我们对此有较详细的描述。

随着ATI RD580芯片组的推出，ATI的CrossFire系统也有了新的变化，已接近采用自家芯片的NVIDIA双显卡系统。因为RD580不仅也提供了双PCI-E x16通道，还内置了控制器，理论上不再需要CrossFire版显卡，只需两块普通RADEON X1000系列显卡就可构成CrossFire系统。在2006年08期的《真正的双PCI-E x16——ATI RD580交叉火力系统》中，我们采用双普通版RADEON X1600 Pro显卡测试，而这次则使用了ATI最高端的RADEON X1900 XTX显卡。



RD580采用单芯片提供两个PCI-E x16显卡插槽



nForce4 x16的两个PCI-E x16通道由不同芯片提供，芯片间的通信带宽很难达到芯片内部带宽的水平

我们的测试平台中采用AMD双核的Athlon64 4600+处理器（主频2.4GHz，缓存512kB×2），讯景（XFX）GeForce7900 GTX 512MB显卡（核心/显存频率675/1700MHz，报价4999元）×2，迪兰恒进RADEON X1900 XTX显卡×2（CrossFire和普通版各一块，报价分别为6399和5399元，双卡套装价10 999元）；主板则都来自华硕，分别是支持双PCI-E x16 CrossFire的华硕A8R32-MVP（ATI RD580芯片组，报价1720元）和支持双PCI-E x16 SLI的华硕A8N32-SLI（nForce4 x16芯片组，报价1999元）。尽管SLI和CrossFire系统中都可不通过



GeForce7900 GTX SLI



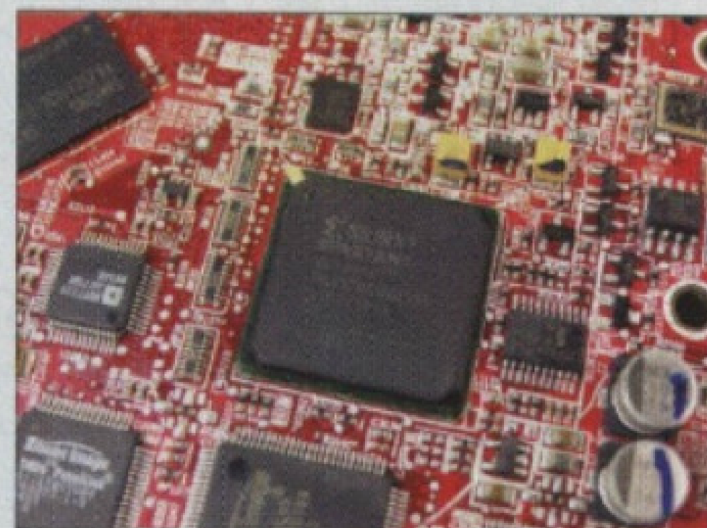
迪兰恒进RADEON X1900 XTX CrossFire版

额外的连接器构建双显卡，但对于需要大量通信信息的高端显卡来说，没有额外的高带宽通路会非常明显地影响两块显卡的协调，特别是对于采用两个芯片分别提供一个PCI-E x16通道的nForce4 x16，影响尤为严重，所以中高端显卡组成SLI必须采用桥接器。

比较意外的是，RADEON X1900 XTX在测试中也必须使用外接连线，否则无法在驱动中开启CrossFire。而只有CrossFire版本显卡才能提供这一接口，因此我们必须使用一块CrossFire版的RADEON X1900 XTX显卡。我们知道，RD580芯片组通过单芯片提供了两个PCI-E x16通道，其内部带宽要大得多，不知未来是否会出现不需外部连线，也不要CrossFire版显卡的RADEON X1900 XTX CrossFire系统，为用户节约一些资金。

我们的测试平台中还包括Kingmax DDR400内存512MB×2、迈拓MaXLine Ⅲ（7B250S）硬盘；在CrossFire系统中安装ULi南桥驱动及主板自带芯片组驱动（生成日期2006年1月），在SLI系统中则安装nForce4 x16驱动6.85和NVIDIA显卡公版驱动84.21。

在很多项目中，无论单卡还是双显卡系统，ATI和NVIDIA并没有体现出明显的性能差距，甚至在双卡性能提升比例这一项中，所测数据也惊人地相似；而NVIDIA在3DMark03和DOOM3、ATI在FarCry中则分别出现了较明显的优势。因为在最高级FSAA和AF（各向异性过滤）等级上，ATI和NVIDIA基于各自的考虑提供了不同选择，因此我们只能在4×AA+4×AF的水平上进行对比。不过，在开启最高设置（NVIDIA的8×AA+16×AF、ATI的14×AA+16×AF）后，SLI和CrossFire的3DMark03默认测试（1024×768/32bit）也仍然有16 769和8991分；当然，此时CrossFire系统因为开启了更高规格的全屏抗锯齿，画面要更胜一筹。


X1900 XTX CrossFire版上的双卡控制芯片

比较遗憾的是，NVIDIA尽管更早地提供了绚丽的HDR效果，但在和ATI新产品的对比中，前者却因不支持HDR AA，而在很多项目中无法正常测试，因此我们未能进行更全面的对比。

在驱动支持方面，SLI和CrossFire系统都提供了非常简易的设置，在我们使用的主板BIOS设置中已不存在开启CrossFire或SLI这样的选项。正确安装双显卡之后，只要在驱动中开启相应选项即可，甚至不用重新启动，就能享受到双显卡在3D游戏中的豪快感了。

尽管新一代显卡非常强调功耗控制，但在实测中我们发现其实际耗电量仍然比较夸张，因此不得不使用两台350W以上的电源分别为主板和显卡供电。为保证系统稳定，用户还是应选择大功率电源，考虑到实际使用环境（特别是高端玩家可能大量使用Raid、多光驱、大功率风扇甚至应用各种灯光效果的机箱等耗电设备），600W以上的电源应该是最起码的配置。

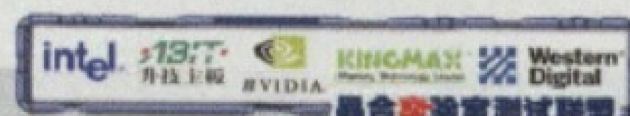
测试成绩表

显卡	GeForce7900 GTX		GeForce7900 GTX SLI	提升幅度	RADEON X1900 XTX		RADEON X1900 CrossFire	提升幅度
项目	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	4X AF+4X FSAA		No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	4X AF+4X FSAA	
3Dmark 05 V1.20总分								
1024X768	10 790	10 571	12 916	22.18%	10 348	9866	12 584	27.5%
1280X1024	9678	9067	12 478	37.62%	9328	8628	11 752	36.2%
1600X1200	8532	7989	11 944	49.51%	8417	7560	11 108	46.9%
3DMark03 build 360 总分								
1024X768	22 173	14 999	25 170	67.81%	17 130	12 818	20 287	58.3%
1280X1024	18 093	11 725	20 081	71.27%	14 304	10 384	16 119	55.2%
1600X1200	15 070	9389	16 406	74.74%	11 855	8359	12 920	54.6%
3DMark06（1280X1024）								
总分	6085	*N/A	N/A	/	5199	4706	7397	57.2%
SM2.0	2641	N/A	N/A	/	2061	1775	3154	77.7%
SM3.0	2348	N/A	N/A	/	2232	2031	3565	75.5%
CPU	1804	N/A	N/A	/	1767	1774	1771	/
DOOM3 Ultra Quality，fps								
1024X768	134.3	123.8	130.8	5.65%	111.5	102	110.4	8.2%
1280X1024	131.7	98.5	127.5	29.44%	100.3	83.6	107.2	28.2%
1600X1200	120.9	76.6	121.2	58.22%	85.5	66.2	99	49.5%
Half-Life2 Canals场景，fps								
1024X768	153.20	133.16	143.69	7.91%	144.68	139.99	137.08	-2.1%
1280X1024	153.01	126.02	144.43	14.61%	143.85	116.24	134.72	15.9%
1600X1200	143.01	109.05	140.08	28.45%	136.73	97.84	124.45	27.2%
FarCry 1.3 VeryHigh								
1024X768	88.4	*N/A	N/A	/	95.63	94.83	94.84	0.0%
1280X1024	83.97	N/A	N/A	/	95.57	93.45	93.48	0.0%
1600X1200	65.8	N/A	N/A	/	95.79	87.57	95.35	8.9%

*注：NVIDIA不支持HDR（高动态光照渲染）下的AA（全屏抗锯齿），所以无法正常测试这些项目



ATI在HDR AA和14×AA+16×AF中表现出的优秀画面和NVIDIA表现出的超快速度，都给人留下深刻印象，很难确定谁才是真正的赢家。尽管目前顶级双显卡系统都在万元以上，和绝大多数玩家的承受水平相差太远，但随着技术进步和厂商间的竞争，这些产品——甚至是更强的产品都将逐渐走进主流市场，相信将会有越来越多的玩家享受到双显卡平台带来的超速3D体验。



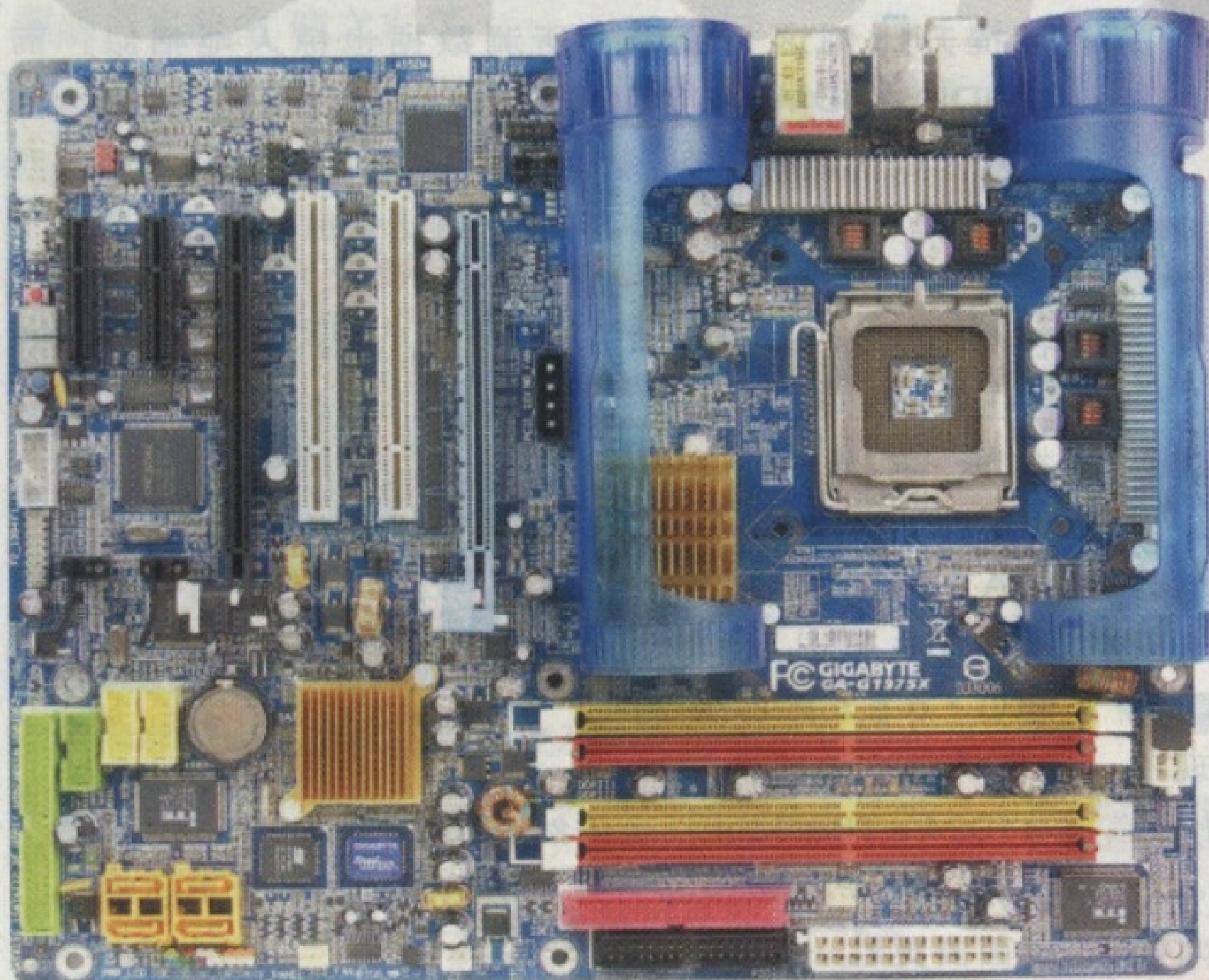
炫目度：★★★★

口水度：★★★★★

性价比：★★

挑战双核四卡的承载
——技嘉G1-975X主板

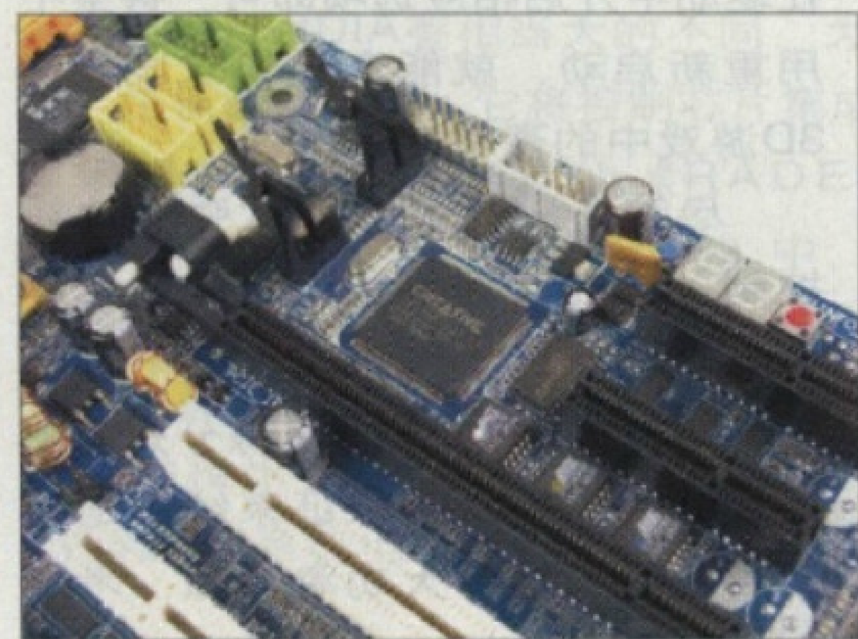
■晶合实验室 狂暴鸭



厂商：技嘉科技（GIGABYTE） **上市**：2006年3月
售价：2188元
附件：驱动光盘、使用说明书、数据线、显卡连接桥等
推荐：高端Intel平台用户
咨询电话：021-63410999

2005年末Intel发布的i975X芯片组，为双核心65nm的Pentium 9XX系列CPU的面世做好了充足准备。从官方发布的详细资料来看，i975X与早期的i955X在规格上极为相似，准确一点说，i975X更像i955X的简易升级版本。技嘉这次送测的G1-975X主板采用i975X北桥+ICH7R南桥芯片组，淡蓝色PCB，提供了2组双通道DDR2 533/667 DIMM插槽，内存最高容量可达8GB。

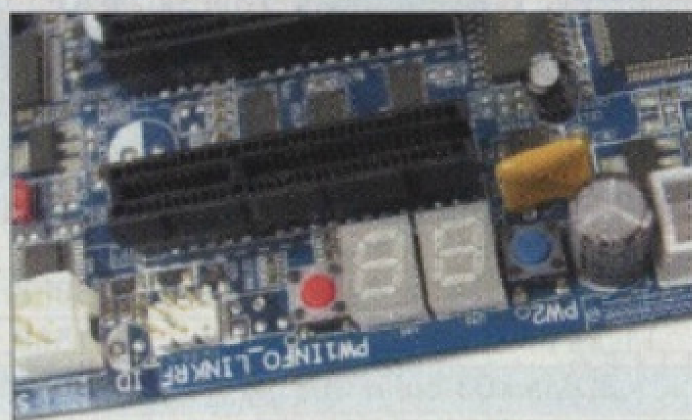
主板提供了2条PCI-E x16和2条PCI-E x4多能插槽（可支持PCI-E x1、x4、x16扩展卡）与2条PCI插槽，厂商宣称它能完全支持ATI的CrossFire和NVIDIA的SLI技术，通过特殊设计的2条PCI-E x4多能插槽，还可实现4显卡8头显示输出，不过目前显卡厂商并未开发相应的应用。由南桥芯片引出的1个ATA133与4个SATA2接口（支持Raid 0、1、5、10），整齐地分布在主板边缘。


2条PCI-E X4多能插槽和创新24bit音频芯片

作为一款面向高端DIY市场的主板，技嘉G1-975X拥有特殊设计的散热系统——Turbojet。它由两个淡蓝色的半圆柱形导风罩组成，每个导风罩配有2个独立的5cm散热风扇，为CPU供电系统和北桥芯片提供了清爽的环境，同时也使主板背部的接口有所减少（仅保留了PS/2、2个USB、3个音频和1个千兆网卡接口）。G1-975X通过集成的创新SB Live! 24bit音频芯片提供了8声道硬声卡，技嘉自有的双BIOS技术也必不可少，而主板上提供的Debug提示器和重启、电源按键，为喜好超频的玩家提供了便利。



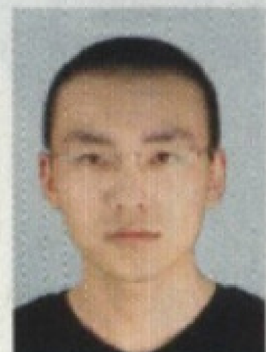

Turbojet散热系统


Debug提示器和重启、电源按键

测试采用Intel P4EE 3.73GHz处理器、Kingmax DDR2 533 512MB×2、迅景GeForce 7800GT 256MB、WD 1200JB硬盘，安装英文Windows XP专业版+SP1，采用Intel公版芯片组驱动7.2.2.1006和Forceware 81.98 WHQL显卡驱动。

项目/产品		技嘉G1-975X主板
Business Winstone 2004		26.5
Content Creation Winstone 2004		33.8
Sisoft Sandra 2005 SR2	内存带宽Int Buffered aSSE（MB/s）	6373
	内存带宽Float Buffered aSSE（MB/s）	6365
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	33
3DMark03 build360	1024X768/32bit	15 909
3DMark05 v120	1024X768/32bit	7275
DOOM3	Low Quality 640X480	115.5
	High Quality 1024X768	112.7
Half-Life2 C17场景	1024X768	138.26





尽管i975芯片组在规格上并没给我们带来过多惊喜，但技嘉G1-975X主板仍让我们眼前一亮，在外观、功能和性能上都有着不错的表现，是一款上佳的DIY主板。不过，它在PCI-E和PCI槽的设计上也存在此类主板的通病：过于紧密的排列使部分插槽很难发挥实际作用。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

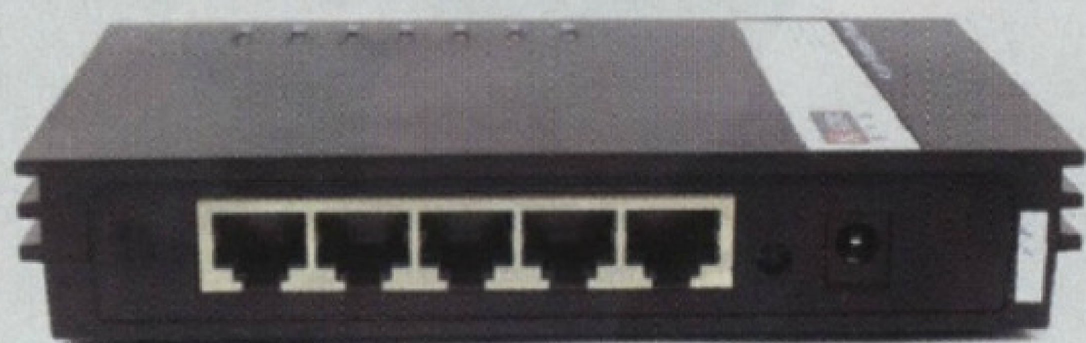


为你的P2P搭一座好桥
——阿尔法AFR-G3宽带路由器

■晶合实验室 别理我



"Internet（ADSL等方式）→路由器→局域网"是目前较常见的家庭宽带共享组网选择，而其中路由器对网速和稳定性起到重要作用。阿尔法AFR-G3是一款针对游戏、宽带下载及家庭娱乐应用优化的4口路由器，外观设计和做工都不错，并提供了相当详尽的说明手册。G3支持UPnP（Universal Plug and Play）、快速帧、压缩/解压缩、超大数据包优化等技术。假设局域网内的电脑正在使用某P2P软件，该软件的UPnP功能可使网关或路由器的NAT模块做自动端口映射，将其监听的端口从网关或路由器映射到该电脑上，而网关或路由器可将该端口向Internet上其他电脑开放，其直观结果是P2P下载速度得到有效提升。


接口

UPnP功能的生效需在路由器和下载软件中分别设置：连接好硬件后，在浏览器中输入G3缺省IP"192.168.18.1"，输入用户名和密码（均为admin）进入路由器设置，勾选"启用UPnP"即可；下载软件以eMule为例，勾选"扩展设置"里的"开启UPnP端口"即完成。

厂商： 鑫朗润通讯
上市： 2006年3月
售价： 99元
附件： 说明书、快速安装指南、电源
推荐： 共享宽带上网用户、网络游戏娱乐
咨询电话： 0755-33316925



在笔者家中ADSL环境实测，打开G3的UPnP功能后，P2P下载速度有较大提升（整体约30%～50%，由于P2P资源的不确定性，无法提供精确数值），长时间下载（约48小时）稳定性也很好。除速度优化外，G3还支持内置防火墙、VPN Pass-through PPTP对话、虚拟服务器等网络安全及应用技术，可谓机小功能大，值得家庭及小型企业考虑。



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★☆
性价比： ★★★★★

多彩网易手键盘与极光豚鼠标

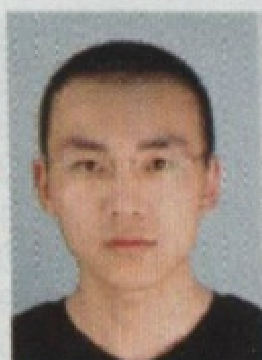
■晶合实验室 狂暴鸭



多彩网易手是一款多媒体键盘，丰富的多功能按键，给予了日常办公和娱乐用户较大的操作便利。网易手采用UV覆膜印刷的按键，F1－F12键被设计成矮小的圆形，平滑的周边曲线给它注入了时尚气息。其快捷键中增加了少见的Office办公按键，可实现一键复制、粘贴等操作。按键的手感较软，长时间使用手指也不会过于疲劳。

多彩极光豚M500鼠标采用800dpi光学传感器，每秒采样率为6500帧，实际测试表现尚可。极光豚的外形与外壳材质与多彩M300极速豚较相似，均采用釉面钢琴烤漆处理，只是在左侧拇指区增加了两个可自定义的快捷按键，相比起多彩自家的垂直鼠标，多少显得缺乏新意。它的按键手感回弹力较弱，需一段时间适应。

厂商： 多彩科技
上市： 2006年3月
售价： 98元（键盘）/188元（鼠标）
附件： 使用说明书、质保卡、驱动光盘
推荐： 办公娱乐的休闲电脑用户
咨询电话： 0755-27394136



多彩网易手键盘、极光豚鼠标在价格方面相比一线大厂要实惠，表现也不错。不过它们虽然也在设计中加入了厂商的理念，却跳不出一些经典产品的思路，尤其是外形。要想将产品做得更具特色，更好地抢占市场份额，本土厂商们还需继续努力。



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★
性价比： ★★★☆

金山毒霸杀毒U盘

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：金山软件股份公司　**上市**：2006年3月
售价：158元（128MB），一年升级服务
附件：驱动光盘、手册、保修卡、挂绳
推荐：一般电脑用户　**咨询电话**：010-82331816



闪存式U盘以易用性与便携性继多年不变的软驱之后，成为现今个人家用电脑常用的小体积文件存储方式。得益于USB接口的高速连接方式与闪存式U盘内部高速的数据读写，其在使用时被融入了更多实用性功能，除去常见的数据存储、数据加密、口袋电台、随身Q、随身邮外，随身携带的杀毒工具也在金山公司的小小创意之下应运而生。


图1：熟悉的界面

金山毒霸杀毒U盘与一般的U盘没有大的区别，连接到电脑后，如果系统是Win2000/XP，将自动弹出熟悉的淡蓝色经典金山毒霸主界面（图1）才说明这并非普通的U盘。金山毒霸杀毒U盘分了两个区，其中一个约120MB的空间提供给用户可作为普通U盘使用，不存在问题。而对存储着毒霸核心文件的约8MB分区进行了加密，仅能进行读而无法写入数据，防止杀毒程序遭到破坏。只是6.83MB的文件体积使得基于金山毒霸2006的程序功能被进一步删减，保留的只有核心杀毒引擎与一些配置、界面程序。增强了便携性的杀毒软件，却失去曾在毒霸2006安全组合装中见过的毒霸精灵与反间谍等特色功能。

金山毒霸杀毒U盘在病毒引擎上并没有发生过多变化，在实际测试上来看，是对原有功能核心进行了简化和速度上的优化，剔除了占用系统资源较多的附加功能与程序，仅仅保留了查、杀与隔离病毒的基本功能，还可通过主机进行网络病毒库升级（图2），在进行升级操作的过程中，并不需要输入序列号或其他一些认证信息，可能与官方网站对U盘固件信息进行认证有关。我们尝试将U盘内的文件复制到其他闪存盘中，制作一个属于自己的杀毒U盘，所获得的结果是程序无法正常运行，说明金山公司对产品的保护比较到位，加密工作也相当完善。杀毒U盘的具体使用过程不必多说，传统的界面下存在3个分类选项：快捷方式、分类目录、在线服务，用来选择查毒的指向目录和文件。在线服务是连接到官方网站获得相关免费信息和不可缺少的广告信息。界面上部下拉菜单中的文件粉碎机则是用来清理无法完全卸载的顽固程序。如此简单明了的操作方式，加之功能的简化，即便是初次上手的用户，也不会有丝毫的使用困难。而此U盘的好处在于并不识别特定计算机，多台电脑都可通过它享受到正版杀毒的待遇。不过在测试中发现不能作为启动盘使用，在系统中毒崩溃后不能扫描电脑，有点遗憾。

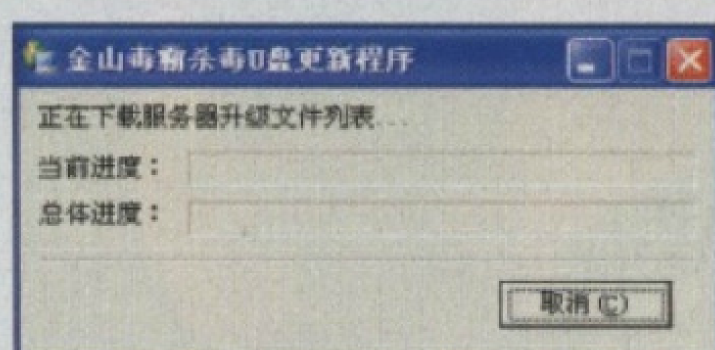
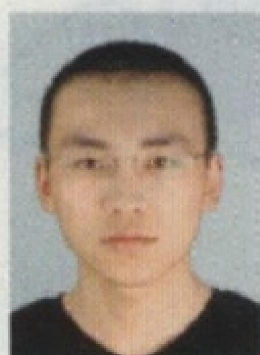


图2：升级内容写入U盘

在主频为2GB的Athlon64 3200+处理器，1GB双通道DDR400内存，WinXP SP2操作系统下，在USB 2.0高速接口下测试金山毒霸杀毒U盘的扫描速度，对340GB硬盘中的186 982个文件进行查毒扫描操作，耗时30分53秒。使用闪电查毒后，扫描文件25 669个，耗时5分钟，得益于USB 2.0接口高吞吐能力，扫描速度和所消耗的时间基本令人满意。不过由于所执行的金山毒霸是以U盘为载体介质，在整个程序执行过程中，所占用的内存资源较低，但CPU占用率却直线飙升，达到了47%左右，USB接口与硬盘全速读写对CPU的处理能力是一个不小的考验。如在USB 1.1接口下使用该U盘进行查毒，速度和所消耗的时间大大增加，这是在使用过程中需要注意的地方。





金山毒霸杀毒U盘延续了毒霸2006的传统风格：简单易用。功能上较为注重实用性和在便携情况下对毒霸的程序操作。只是不到8MB的病毒库空间相对来说比较少，而剩余的120MB空余空间意义实在有限，如果能进一步扩充病毒库，加上其可扫描多台计算机及U盘的便携性优点，那将非常实用。总体来说，金山毒霸杀毒U盘的创意值得称赞。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★



还有什么可以卖?

■本刊记者 龙猫

序

“我每天不停地在家里走来走去，看看还有什么可以卖的。”记者一位朋友说。他在淘宝上开了家网店后，就养成了这样的习惯。

自从发现可以通过互联网做买卖，网民们所表现出的商业头脑是令人惊叹的。无论是课堂上回答问题就结巴的在校学生、学富五车、传道授业解惑的大学老师，还是出没于高级写字楼的白领，晚上回家联机上网，就可能摇身一变，成了巧舌如簧讨价还价的商人，其中没准还有一两个已经成了“大商贾”。而在这之前，甚至还有很多中国人除了渔网、电网、蜘蛛网外就没听说过别的网，更别提什么“网上交易”了。即使在互联网创业高潮迭起的时候，人们对互联网所能带来的财富的些许理解，也都是从一些“海龟”和“精英”们的“烧钱”“上市”等壮举中获得的。“电子商务”“B2B（企业对企业）”“B2C（企业对个人）”“C2C（个人对个人）”等只是一些遥远的名词和陌生的定义。对他们来说，“做买卖”都是商人们的事，“网络买卖”更是离谱得很。这种连真正的商人们都还没弄明白的玩意儿，自己跟着瞎凑什么热闹?

后来阿里巴巴、易趣、淘宝等专门做“网络买卖”的网站相继出现，一头雾水的人们总算大概明白了这些新奇的名词是什么意思：“B2B”是企业之间做买卖，这就相当于商场从厂家进货的过程。这个过程和他们没半点关系，自然不会去关心。“B2C”大概就是商场把从厂家进来的货加价后倒卖给他们，可既然都是这么个过程，为什么不直接到市场上货比三家呢?“C2C”则是一些跟他们一样草根的网民把自家用不了、吃不完的东西拿到网上叫卖，再等着有需要的人去买。方便是方便，可天知道跟你做生意的人会不会收了钱却不给你东西?

电子商务在网民心中形成这样的印象，不是因为网民们太“草根”、没见识，而是当时的中国电子商务环境太“糙”，只引进了概念，却没拿来完善的操作模式。如果没有完善的在线支付平台、配送渠道和有效的监管体系，没人愿意冒不能按时收到货品，或根本收不到货品的风险来尝试“网络买卖”的新鲜。好在中国的电子商务环境整体上还是在向健康有序的方向发展。电子商务网站联合各大银行推出的在线支付业务，使网民不再需要跑到银行或邮局填写汇款单，同城和城际速递的普及缩短了买家的收货时间。而更重要的是，一些以C2C为主的电子商务网站推

出的用户身份证/手机认证及"支付宝""安付通"等安全支付平台，除了给网民以更大的信心外，也在很大程度上刺激了他们对网上交易的兴趣。无论是家里有用不完的剩余物资想拿来出手，还是希望从互联网上迈出经商之路的第一步，或是干脆只想体验一下交易的快感，都可在这个叫互联网的平台上一展拳脚。

互联网带来的便利性激发了网民们的经商意识，而对那些有心从商，却苦于现实中诸多限制的"准商人"来说，网上交易不需要繁琐的手续，不需要租用铺面，不需要雇佣店员，甚至还没有严格的工商和税务制度。这样的低门槛使网络成了一个几近完美的天堂。我们不断听说自己熟识的谁谁谁开了一家网店，谁谁谁开始在网上倒卖猫粮了。放在从前，哪些人"下海经商"，哪些人做生意发财并不会让我们多看一眼，但扯上网络后却变得很不一样。因为，这些人就在我们身边。这些人就在我们隔壁的格子间里和自己做着同样琐碎的工作，听同一个老板的唠叨；这些人就和我们住同一个寝室，一起分享上下铺，一起逃课，再一起补考；这些人和我们一起无所事事，一起泡酒吧，一起玩《魔兽世界》。就像下文提到的3位，他们无论在我们身边还是在网上都扮演着最普通的角色，但正是这样的角色组成了网上交易群体的"中坚力量"。

一、娱乐第一，买卖第二

用顾湘的话说，她是个"直到下周才可能会有劳动手册这个东西的大龄女青年，长期从事有上顿没下顿，旱时旱死、涝时涝不到哪去，给社会增加不稳定因素的自由职业者"。顾湘的工作经历相当丰富。这个1980年出生的女孩，给电视台当过编导、出过小说，给一些报刊写了十几年稿子，写过图书广告小册子、编过儿童剧，当过导游，在大学开过3门课——不过目前最主要的身份是在淘宝上卖衣服的无照个体商贩。


其实，这是为了卖面罩

"自由职业者"经常会被人理解为"无职业者"或"不务正业者"，顾湘没少遇到过这样的经历。有次有个好为人师的人问她："你上学白上啦？好歹也算是个社会需要的人，为什么不上班？"她说："因为社会需要我不上班。"按照她的思路，上学跟上班并没有什么关系。上学是因为她想学，不是为了拿文凭求职。还有，不上班不等于不工作，她自称始终在辛勤工作——其中包括在互联网上做生意。

顾湘很早就开始在网上购物，她经常留连于淘宝、易趣和一些个人开的卖衣服的网站，还一直在网上买书。喜欢网上购物跟她的生活习性、性格和购物风格有关。她经常半夜干活，睡到中午，起床后收拾整理就到了下午。如果没有很大的动力，她不太容易动身出门去"淘"衣服，但如果是网上购物，她就可以大半夜坐在电脑前买东西。她说，她可以一页一页地翻看网上的商品翻很久。另外，就算是逛街也要看是跟谁去。顾湘买东西很快，也不太会讨价还价，喜欢就买，买不起就不买。那些试来试去、横看竖观，不惜花很多时间拼命讲价的女伴，不是让她不耐烦就是让她在旁边等待的时候买了好多随后就让她懊悔的衣服。爽快的女伴不多，又不是总有时间，而且她又不喜欢和男生去买东西。另外，平时大大咧咧的她，在面对营业员时却会不好意思开口，而网上购物则可让她从容得多——看来似乎没有比网上购物更适合她的了。

和一些人只在网上买些小打小闹的小玩意儿相比，顾湘的东西几乎都是从网上买的。除了衣服，还有DVD、猫粮、双节棍、零食，包括数码相机、Discman和手机也是网上买的。她图的是网络购物带来的那份方便，不用出门就有人送到家更是爽到极点。一说起网上购物的经历，她就异常得意。她说她上个星期从云南买了一箱酸角，上上个星期买过四川香肠和辣牛肉干。当坐在床上吃那些零食的时候，一种志得意满的感觉便油然而生。她觉得如果不是要自己买单，这简直就是杨贵妃级的待遇，何况她那个年头还没有空运。

顾湘一般都亲自给自己卖的衣服做模特，除达到展示目的外，关键是可以不停地试穿新衣服

顾湘的网上开店经历是从卖书开始的。由于"自由职业者"这一"工作性质"的原因，顾湘经常搬家，那些沉重的书便成了大难题。有些书送不出去，当废纸卖又可惜，捐希望工程又可能会污染视听，于是她就以一元一本的价格把它们卖到中国书店去。后来她在淘宝上开了家专门卖书的网店，先把自己



顾湘的店里从花裙子、摄影包到俄国原版书，什么都有。公告栏里写着“重在参与，娱乐第一，买卖第二”

最厌恶的和感情一般的书找出来卖，再卖稍喜欢但还舍得卖的书。但这样的书毕竟是有限的，因为大多数书她都有长久占有的欲望。接下来，她开始试着以推荐的性质卖一些新书，这些书都是“多买几本放着，卖不掉也无所谓”的类型。虽然这些书大都是从文庙以七折或八折购入，但由于印刷品邮费的上涨，根本赚不到什么钱，不过她那个书友会性质的店铺倒是赚了不少人气。

除了卖书外，顾湘还在自己的网店里卖了十几把扇子。写得一手好字的她，在2006年元宵节前碰到一个在朵云轩工作的师妹，提醒她可以做扇子赶在情人节的时候卖。可这一提议当即遭人反对：哪有情人节送扇子的，扇子和伞一样都是送不出去的。但顾湘还是做了一把写着“快点扇”3个字的扇子放在自己的网店卖，这把扇子的广告词是：“您暗恋您名花有主的密友吗？您的朋友正身陷苦恋、受尽折磨或恋之无味，令旁观者无不愿能分之而后快吗？您就是爱瞎起哄吗？此扇无论居家旅行、逛街趴体、送礼自用、摆酷、斗狠、比贱，无不相宜。朵云轩材质，店主手工制作，扇不扇您说了算”。扇子放到网店中后，很快就被人买走了。后来她还做了几把正面书“无比帅”，背面则写着“终极拉风，嚣张盖世”的扇子。此外，还有写着“一把扇子七寸长，一人扇风两人凉”的江南小调，或是写有“不要脸”的，用来遮面最好。还有一把，正面写“天道酬勤”，反过来则是：“替天行道”。还写过“骚人”“话痨”等等。说起来，唐伯虎当年给一个逼其卖扇与他的有钱人写过一把“王八”，顾湘表示要向他致敬。扇子生意好做得很，毕竟这种纯手工制作的扇子奇货可居。可卖了十几把后顾湘就做烦了。虽然材料成本有得赚，但手工花费太多，而且她自己刻的用来署名的图章跌坏了，懒得再刻，扇子买卖也就此“扇”了。

扇子买卖停了之后，顾湘又展开了轰轰烈烈的卖服装大业。和书一样，她的服装生意也是从二手卖起的。一旦接触批发，顿时知道这块市场上奸商横行，淘宝网上尤为如此。有的商贩开出一个巨高无比的黑心价，便开始守株待兔。因为顾湘也进货，便知道那是什么货色、什么来路、什么价钱、奸商多么黑心。在暴利少销和薄利多销上，她自己也不知该怎样定出一个平衡点。

顾湘说自己是个购物狂，且喜新厌旧，没有耐心，所以宁可薄利多销，恨不得快点卖掉好再去进货。抱着“大不了卖不掉通通自己穿”的想法，顾湘多半是以进货的名义采购自己喜欢的衣服。于是，从七浦路服装市场到阿里巴巴，她通过各种渠道进了很多货。那些批发商都对她很客气，甚至带着谄媚。他们一改零售时爱卖不卖的嘴脸，招呼她称老板娘，来电话叫经理，让人觉得：到底是生意人，知道卖点东西不容易。不过由于顾湘的“特立独行”，生意开始呈急转直下之势。她预感到自己成为女个体户大商贾的幻想即将破灭，就像被破产巨石击溃的钱夫人一样死于库存积压、周转不灵，于是找一份稳定的工作开始成为她的近期目标。而在前些天她的服装生意蒸蒸日上时还曾想：作为一个文人，她必须摆脱自由撰稿人的身份才能更有效地避免成为无耻文人。不过，即使处在破产边缘，她还是会很乐观地说，无论如何，她到底有了穿到更年期也穿不完的裙子。



二、学生时代的第一桶金



这些裤装都是所谓的“原单货”，和商场里的同款商品看不出太大区别

当顾湘刚刚决定顺从家里的意思，在上海找到一份还算稳定的工作，暂时告别自己“自由职业者”这一“职业生涯”时，网店经营顺利的北京女孩蕾蕾已经在高校林立、学生流量巨大的五道口开起了自己的第一家实体店铺。

和大多数女孩子一样，蕾蕾从小就喜欢买衣服，也一直想开间自己的小店，最后她在互联网上实现了这个愿望。到今年7月从工商大学英语系毕业之前，蕾蕾的主要精力都要放在写毕业论文和照顾生意上。有了实体店铺之后，她更要经常辗转于家和店铺之间。尽管还没毕业，但她并不怎么为学校的事情担心。她说反正现在大四了，学校也没什么重要事情，只要按时写好论文和交作业就好。

和顾湘的广泛撒网、全凭兴趣做生意不同的是，蕾蕾只做服装生意，所以她的创业道路也远不像顾湘那么曲折。蕾蕾在淘宝上的网店是2005年9月中旬开起来的，半年多的时间里她的信用已经快升到2颗钻石，而且好评率是100%，不能不说，这是个很会做生意的女孩。蕾蕾的网店开业时正赶上冬装销售旺季，买卖出奇地好，从此便打下了她从事网上交易的信心和基础。蕾蕾说，她网上开店最难忘的经历是她的第一笔生意。当时是一位西安的姐姐要买衣服，在订货后很爽快地付了款，可她要的号码却刚好断货。那时网店刚刚开业，衣服都是朋友从外地发过来的。因为害怕压货，蕾蕾并没有准备库存，只好托朋友从外地找，最后费了好大工夫才找到比需要的大一号的同款式的衣服。好在那位姐姐并不计较，说大点无所谓，还给了她一个好评，后来又在一个星期内买了三四件衣服。就这样，蕾蕾开始认识到客户关系的重要性。同时，这件事还给了她一个教训，没有库存的情况下，一旦断货就很麻烦，后来慢慢总结出了规律。现在除零售之外，蕾蕾也开始为外地的卖家提供货源，逐渐走上了批发和代理之路。

蕾蕾的网店加上网下见面交易做成的生意大约也有上千笔了。开始她的网店男装女装都做，后来发现网上卖女装困难比男装大，就逐渐转成只卖男装了。她觉得一般的女生都更喜欢逛街、试穿、还价、比较等更加直观的购物行为，而且女装类型比较多，购物渠道宽，选择面广，进货时需要考虑的因素太多。另一方面，女生对衣服的要求高，也很挑剔；而相对来说，男生就好“伺候”得多——显然她没碰到过顾湘这样的买主，否则她对女生购物的看法一定会有所改变。

蕾蕾的实体店铺基本充当了她网店的门面和仓库。有了一定库存后，她可以不用再经常为了一份只有一两件衣服的订单而四处调货。为了能及时查看网上的订货信息，她在店里安了宽带，随时守候在电脑旁边。每天除了和进店买东西的人讨价还价外，她的大部分时间都花在上网照顾网店的生意，还有就是写作业和毕业论文。在店里做学校的任务总会受各种因素的影响而分心，如果是平常还可以，一旦有急着要交的作业，她就会把店扔给男朋友，然后回家写。蕾蕾的男朋友是她开店唯一的搭档，这个比她大一岁的男孩刚从国外读书回来。刚回来那会儿找了个工作，可没干几天觉得不合适，就辞职了。接下来重新找工作的过程并不顺利，加上蕾蕾的

除了货品展示外，网站上还有针对代理商的“批发代理细则”，搞得相当正规







蕾蕾的网店只卖男装，而且以Jack & Jones和G-Star为主，有点品牌专卖的性质

实体店开业，索性把精力放在看管店铺上，等到小店运转稳定了再找工作。每每提起男朋友这档子事，蕾蕾都无不幸灾乐祸地说，海龟就是这么回事，高不成低不就，想找个工作都难。

一旦涉足服装批发，才知道这里面的学问太多。同样品牌，同样款式的衣服，还分为什么专柜货、原单货、跟单货、尾单货、仿单货、日单货、外单货等等，价格和品质也差了不少。所谓“专柜货”指的就是商场中销售的正品；而关于“原单货”有很多种说法，其中一种比较流行的定义是，这些服装或鞋是生产厂家从不到3%的“计划报废物资”中抠出一点，偷偷加工的成品。此外，还有一种“原单货”是因为种种原因，比如颜色与外商要求不一致，所以被品牌商拒收的“出口转内销”产品，但是质量一般仍可保证。蕾蕾一直强调自己进的就是“原单货”，她从动物园附近的批发市场、阿里巴巴网站和通过一些厂商关系等渠道把货“淘”来后，再以商场价格的4～6折在自己的店里进行销售。

做得久了，蕾蕾也搭起了自己的进货渠道，甚至形成了一套由厂家、批发商、代理、客户和快递公司组成的供销链。她在淘宝店铺首页的公告和各大论坛上给自己的店铺一边打广告，一边联系供货和代理商。经过半年的努力，她通过网上联系建立起二三十家代理。这些代理既有同为网上店铺的，也有实体店铺，还有在高校销售的。虽然只是小本经营，但每月赚来的钱也足够两人花销。不过，蕾蕾实体店的本钱还是家里提供的。她说，虽然网店赚的钱加起来也够开店，但其实那笔钱却并没有攒下来。除了要花钱铺货外，年轻人也很少有真正存得住钱的，用她的话讲，每天开店那么辛苦，总要对自己好一点。不过，好在他们两个人基本不再需要逛商场买衣服了。男朋友从上到下都是自己店里卖的衣服，而随着实体店铺的开业，蕾蕾打算重新开始销售女装。她说，她终于不用再到动物园、西单和新街口为自己寻找打折衣服，而是可以直接享受近水楼台的便利了。

尽管现在的网店和实体店铺都基本进展顺利，但蕾蕾对未来仍然有自己的规划。看着和自己即将同时毕业的同学都在为找工作而奔忙，她倒是并不着急。她想先等自己的店铺进入平稳发展阶段，可以交给别人管理以后，自己再找工作。自认为比较有经商头脑的她，希望今后能做些和商务有关的工作，而网店和实体店只要不到进行不下去的程度，就会一直开下去。看着自己周围的大部分同学还在靠家里养活，赚钱的也大多是通过打工等途径，蕾蕾总会毫不掩饰地表现出一种成就感。“不过”，蕾蕾说，“那些运作非常正规，交易额相当可观的大网店中的确有一部分是学生开的。所以，他们的今天，就是我的明天！”

三、买卖也有人情味

虽然网上的卖家既有如顾湘般大大咧咧，无所顾忌的，也有如蕾蕾般小心呵护，唯恐对顾客招待不周的，但“买的没有卖的精”这句话似乎仍被很多买家挂在嘴边上。不过在蚕宝宝看来，这一点并没有那么严重。

蚕宝宝的网购经历远比别人想象的要顺利和轻松。“我不算是一个很早就开始网购的人。我能迈出网购的第一步，一方面是受到朋友的影响，另一方面也是因为在北京的商场里很难买到价格便宜又称心的商品。”蚕宝宝很喜欢香水，但她喜欢的香水，有的国内难觅芳踪，有的又因为关税等原因，价格上让人难以接受。因此，在网上寻觅中意的香水成为她网购的原动力。

最初，蚕宝宝也有过心里没底的时候，她害怕的是品质有问题或网站的信誉不好。当然，这些都有口碑相传，多看看相关的论坛，看看网友的反应，就能基本摸清这些购物网站的情况。蚕宝宝说，买香水有它的特殊性，因为你不到专柜去就很难辨别香水的品质。以她的经验，国内大部分购物网站的香水都不能被完全信任，因为“看到很



蚕宝宝在网上买的香水中的一部分

多相关的讨论，反映这些网站的香水有假货或可能被稀释了的真货”。所以，最终她选择了一家口碑较好、设立在中国香港的香水购物网站。这是因为这家网站本身是一个有实体店铺的连锁香水店。这次网购的经历相当顺利，她花了不到300元就买到了自己钟爱的魔力奇迹香水（So Magic！），而同样的货色在内地差不多要用两倍的价钱才能买到。

后来，蚕宝宝的大部分时间都耗在了淘宝等C2C网站上。蚕宝宝大部分时间都在上面看衣服，这也是因为在北京的商场里很难找到款式和价位合适的衣服。以她喜欢的服饰品牌艾格（Etam）为例，在她的老家武汉，一般新款推出后一周就开始打折，可以很便宜的价格买到。而在北京，即使商家在一段时间之后推出优惠活动，一般也是以返券的形式吸引顾客。在她看来，淘宝、易趣等网站要精彩许多。那上面的衣服五花八门、鱼龙混杂。说鱼龙混杂倒不一定是次品，因为现在很多商家会仿制一些时尚杂志上的新款式。这些仿制品的质量也有相当一部分是好的，而价格相对低廉，成了淘宝上成交量很大的商品种类。

蚕宝宝喜欢淘宝是因为它对买家和卖家都有相关的约束机制，给了买家一定的安全感。和易趣的“安付通”一样，淘宝采用了“支付宝”网上支付系统（当顾客在网上挑选好中意的商品决定支付时，是先从网上银行将货款打到卖家注册的支付宝账号上，等顾客如期收到卖家发出的货物并感到满意时，才同意向其支付货款，否则可申请退款或退货）。蚕宝宝经常根据买家对卖家的评价来选择店铺，但她有时候也会产生同情卖家的想法。她说，有些买家在拿到货品后留言说东西很好，我很满意，然后却给了个中评；或是说你这件东西质量很好，就是我穿着不合适，也不给好评，卖家就觉得很委屈。


这样的包裹，一天最多收到过6个

从衣服、裙子、丝巾、皮靴到过期杂志以及便宜好用的郁美净化妆品，蚕宝宝的网购名单越来越长，最多时一天收到过6个快递，好在至今还没有令她觉得非常后悔的交易。直到现在她也懒得去了解怎样退款或退货，因为基本上没遇到过不满意的情况。就在几天前，蚕宝宝收到一位福州卖家寄来的一大一小两个包。她对大的很满意，但小包的质量却令她不敢恭维，而且她觉得和网站上的照片相去甚远，有种被欺骗了的感觉。她上线联系到卖家，劈头就问：“那小包的质量怎么那样啊？”卖家不解，客气地说道：“您觉得是哪方面让你不满意呢？”蚕宝宝心中怒火未平，不留情面地说道：“表面有点脏，闻起来有点臭，看起来有点旧。”那个卖家MM听她这么说就没再多问，也没像奸商一样笑里藏刀地解释，而是带着一万分的歉意说：“因为我是从厂家直接拿货的，可能这个包的做工没有达到你的要求，我给你退钱，或是改天我送你一个包包好吗？以后再看到我店里有漂亮包包，给你出厂价格！”这下反倒轮到蚕宝宝过意不去了，她忙说“不用”，可那个卖家MM还是执意将小包的货款返回，并承诺下次给她额外的优惠。提到这件事，蚕宝宝就会说：“遇上这样的卖家我还能说什么呢？虽然因为货物的质量问题而不快，但卖家诚恳的态度，完善的售后服务都让我感到贴心。就像在现实生活中与人相处一样，多一分理解、多一分信任，就能多十分的快乐。在网购的过程中，你看不到卖家也看不到货物，要凭自己的判断力与对卖家的信任，听起来像个赌注，但当你赢得它后，那种随之而来的成就感和自信心也是你上街Shopping时感受不到的。”

可能是因为蚕宝宝只在网上买衣服和化妆品，因此她遇上的卖家大多都是与她有共同语言的女性。在购

您现在查看的是：近期的交易记录

宝贝名称	价格	成交时间	联络卖家	提醒投诉	交易状态	评价	备忘录	秀
◆⑤五钻◆淘宝最低价CD四色眼影两色唇彩盒送丝绒套	59.0元	2006-04-14	和我联系	提醒 投诉	卖家已发货，等待买家确认	评价		
◆⑤五钻◆专柜正品小样LANCOME恒丽感光两用小粉饼带...	42.0元	2006-04-14	和我联系	提醒 投诉	卖家已发货，等待买家确认	评价		
◆⑤购物即可换购◆家居好帮手杂物脏衣收纳篮大号	4.0元	2006-04-14	和我联系	提醒 投诉	卖家已发货，等待	评价		

蚕宝宝成交的宝贝
五花八门无奇不有

物的同时，和卖家们交流也是件很开心的事。"有时候我看到一些有趣的东西会忍不住笑出声来。比如有一个姐姐本来只是卖衣服的，后来有了小孩，就开始卖奶粉、蜂王浆等等补品，而且在别人给她的衣服好评时，她也会抓紧一切时机回复'最新XXX到货'之类的话，很好玩。还有一个家住桂林的姐姐，自己从国内外淘来很多衣服。虽然卖得比较贵，但她很会搭配，本来看似平淡无奇的衣服，被她搭配起来就很吸引人。她把要卖的衣服和其他衣服搭配起来给买家看效果，买家经常就看上了全套。有一次，这个姐姐用一条丝巾当腰带搭配一条牛仔裙，但丝巾是不卖的，我求了她很久，才终于卖给我。现在我搭着牛仔裙穿在大街上走，真是亮眼得很！"

事实上，蚕宝宝更愿意把这些购物网站看成一个交流的平台。在她看来，很多卖家开店开始只是图个好玩，开张了就先找自己的朋友去买。还有人经常环顾家中，看还有什么能卖的，所以很多人做起买卖来也就没那么势利。尽管更多的人纯粹是以做生意为目的，但由于评价系统的作用，这些卖家和买家沟通时的态度也很好。交易网站的论坛，更是买家卖家进一步增进感情的地方。论坛上经常有一些很有趣的帖子，比如刚才说的那位生了孩子的姐姐，她就经常把自己宝贝的照片发到网上给大家看。再比如有人发了一个召集帖，让大家把自己的化妆品都发上来看看。有个MM贴了几十支唇彩、几十个粉饼、几十瓶指甲油的照片，看得人眼晕。她说她自己也用不了这么多，只是喜欢买，看到了就想买，于是就攒了这么多。而底下回复的话大多都是"我都看呆了呀"之类的。还有人说："我一定要努力工作、赚钱，向你看齐"，即使不买东西，每天看看这些帖子也是种乐趣。蚕宝宝说，虽然网上交易也是交易，但在你来我往的买卖之间就是卖出了人情味！

迄今为止，蚕宝宝给出的好评率是100%

卖家好评率：0%
买家好评率：100.0%

卖家信用度（0）

	最近1周	最近1个月	最近6个月	总计
好评	0	0	0	0
中评	0	0	0	0
差评	0	0	0	0
总计	0	0	0	0

买家信用度（71）

	最近1周	最近1个月	最近6个月	总计
好评	3	45	71	71
中评	0	0	0	0
差评	0	0	0	0
总计	3	45	71	71

数字说话：2006年2月，中国社科院互联网研究发展中心公布了《2005年中国电子商务市场调研报告》。报告中显示，2005年，国内网上购物人数达2200万，网上交易成交额达5531亿元，其中"个人电子商务成交额达135.05亿元"，通过B2C和C2C交易商品数超过6000万件。报告中还提到，目前无意接受网上购物的网民比例仅为4.7%，也就是说，"超过95%的中国网民有可能成为将来电子商务庞大的消费人群"。

网络，贩卖机

即使不看官方公布的那些充满诱惑力的数据，也不说网上交易在创造GDP的同时还带动了制造、金融、物流、出版等一系列领域的连锁发展，仅从日常生活中，我们便能看出网络交易给人们的生活方式带来了哪些根本上的转变。

网上交易带给人们最大的好处在于几乎可以买到或卖掉任何东西，而价格和便利性等因素只是其次。中国有一亿网民，在理论上就至少存在一亿个买卖机会，互联网则给他们搭建了一个中间平台，让他们能更轻易、更保险地达成自己的愿望。无论是做意大利菜的全套原料和工具，还是二手的马自达323，或是已绝迹于市的创新AWE64 GOLD声卡，抑或是阿迪达斯跆拳道大师服，只要你想得到的商品，几乎都能在互联网这个平台上找到。如果说互联网是一个装满了各种货品的仓库，那么网络交易平台就是位于这个仓库终端的投币贩卖机。尽管有时会出现投币后发错货物，或没发出货物的毛病，尽管这部机器偶尔也会出现一些令人挠头的故障，但多数人还是会乐此不疲地带着期许的目光坐在机器前往里塞硬币。

如果说互联网的出现影响了人们的生活方式，那么网上交易就是一种生活态度。我们可以很容易地看出，互联网的发展和普及给人们带来生活方式上的转变。在互联网刚刚开始在中国人的生活中占据一席之地的时候，许多关于互联网发展的报道，都对人们见面时的问候语从"你吃了吗？"到"你上网了吗？"的转变而津津乐道。而今天中国人正以同样的热情，欣然接受着网上交易这一一度看来十分"超前"的生活态度——是的，这的确是一种生活态度。也许很快就会有这么一天，当两位许久不见的朋友在街上碰面时，问候的第一句话不会再是"你吃了吗？"和"你上网了吗？"，而是——

你开始买卖了吗？

轻松·旅

■北京 藏甲楼



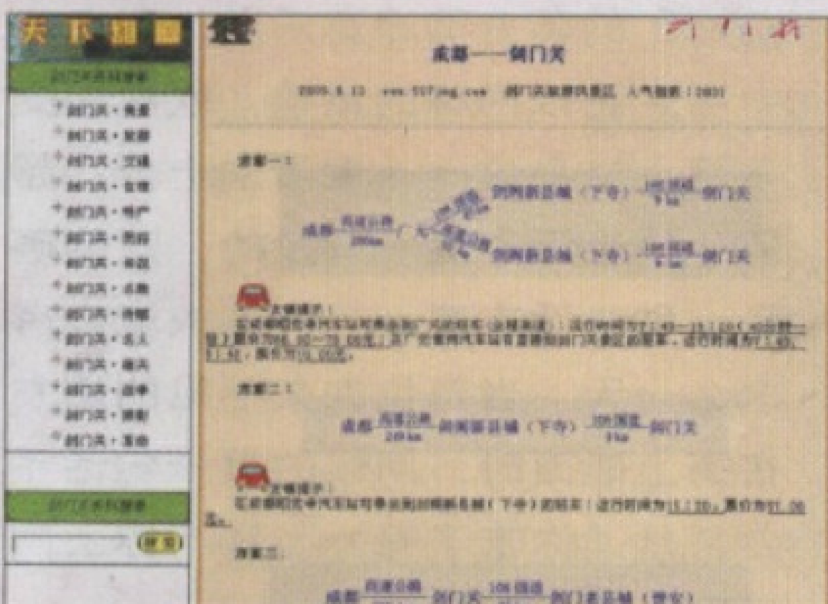
数码设备户外快速攻略

初夏将近，放眼望去户外已是一片流动的绿色，清新的空气与明媚的阳光，或许还有一场朦胧的小雨在等待着我们……在这一年中最轻松愉快的季节里，又如何能按捺住想出去走走，抛开城市的喧嚣与灰尘，在山林间溪涧旁放松心情的冲动？当我们越来越喜欢花费两三天时间在户外游览，或者在丘陵峰谷间穿越，如何保证DC为我们留住户外所有的新鲜，或用DV记录行程中的每一分感受呢？如果你还是个新手，那么就跟着我们一起来听听"老鸟们"怎么说吧。

该请什么样的人来对我们的旅行计划"指手画脚"呢？专业的登山选手或大名鼎鼎的旅行家？NO，NO，我们不是去挑战人类极限，也不是去征服珠峰，我们是一群年轻人，一群学生，我们的情况和计划自然只有符合同样特点的人才能了解。所以我们邀请了两位来自我们身边的经验丰富的"老鸟"：一位是来自清华大学山野协会的会长张道泉同学，另一位则是拥有4年以上户外旅行经验的M同学。

一、先计划……

如果你还是一个彻彻底底的菜鸟，那么加入学校的相关组织可能是最好的办法，那里有许多经验丰富的同学会告诉你该如何准备，关于穿越目标、路线选择、物资准备、行程安排、安全等方方面面的事情，他们都会有合理的细致的安排。而你要做的就是听从并且学习这一切，然后跟着大家一起出发并遵守行程中的纪律。



通过网络我们可获得目标地点的许多信息，比如现成的交通路线方案

如果你希望与几个要好的朋友一起去户外放松，顺便锻炼身体陶冶情操放松一下什么的，并且不会在户外滞留超过一天，那么首先要做的事情就是详细了解目标景区的情况，包括气候、交通、景区内道路、安全状况以及门票费用等。如果你们打算花费多一点的时间去游历一个大的风景区，那么最好事先与了解当地情况并且有经验的人去"侦察"一番。否则，还是加入学校的相关组织吧。

From清华大学山野协会的老鸟提示

不管老鸟还是新手，"安全第一"是户外穿越的最高原则，所有的计划与行动绝对不能与这个原则冲突。如果是自行组队出游，那么首先应该遵从以下几点：

1.不要跟随没有责任感及缺乏经验的领队出行；

2.不要参加老手少于1/3以上的登山队伍远征；

3.不要找没有责任感，并对户外活动计划了解不够的人担任留守；

4.行程计划需缜密完整，并让每位队员都彻底了解；

5.从上山到下山，均需随时向留守人员或家人报告行踪。

二、准备装备……

户外旅行中最重要的数码装备就是通信设备。考虑到团队协调、应对突发事件以及与后方保持联络的需求，绝对有必要携带对讲机和手机。由于手机信号覆盖范围

有限且通信费用较高，对讲机是小队内通信联络的必备工具。绝对不要认为山间的清风能将你的声音送到三四百米外的队员耳边。对讲机的选择可根据目标地点的情况决定，如果是山野丘陵，那么应该尽量选择通信范围大的产品；如果是在平原或普通的风景区，可根据自身的情况适当选择通信范围较小的产品。



清华大学山野协会使用健伍的对讲机

From M同学的老鸟提示

目前民用对讲机可通过专门的户外用品商店、通信器材店或购物网站购买。通信范围在一公里左右的产品一般不会超过400元/台，也有许多成对销售的产品，通常价格在700元/对左右。选购对讲机需要注意以下几点：

1.选择通话时间长的产品；

2.选择电池容量大或购买更换方便的产品；

3.选择外壳坚固耐用，密封性好的产品；

4.不要因为贪图便宜而选择质量差的产品。

另外需要注意的是，绝对不要让没有对讲机的队员单独行动。



成对销售的摩托罗拉对讲机

手机的配备应该不会存在太大问题，关键是注意选择待机、通话时间长的产品。如果要在户外滞留较长时间，一定要提前将电池充满并携带备用电池。由于户外充电困难，必要时可轮流开机，但无论什么时候都应该保证至少有一部手机处在待机状态。

From M同学的老鸟提示

由于手机担负与后方联系和请求救援的重任，出行前一定要将每个人的手机号码告诉后方的联络人。当轮流使用大家的手机时，一个好的方法是无论使用谁的手机，都固定使用一张SIM卡，这样做有利于后方联系人在最短时间内找到你们。应当在电池耗尽之前更换电池或使用另外一部手机，毕竟要在电量恰好耗尽时发现这一状况是很难的。为了节约电量，应该尽量少地使用手机的其他功能，如MP3播放、拍照等。另外，出门前记得为自己的手机预缴足够的话费，一部欠费停机的手机在野外与脚边的石头没有什么区别。

数码相机和数码摄像机的选择应该要首先考虑携带性，如果为了追求专业和拍摄效果而选择笨重的高端产品或单反相机只会让你更加疲惫，而且体积大的设备意外损坏的可能性也更大。



广角机型有利于风景拍摄

From M同学的老鸟提示

在野外山林中使用数码相机应该尽量满足以下条件：

1.尽量选择具备广角拍摄功能的产品，有利于拍摄大自然的美景；

2.注意相机的防潮，有必要的话准备几包干燥剂和相机放在一起；

3.为你的相机准备充足的胶卷或大容量的数码存储卡；

4.如果计划拍摄大量的照片和视频，可考虑携带一台数码伴侣；

5.准备足够的电池；

6.如果确实有必要携带较大的摄影摄像设备，应该为它们配备一个专用的防水包。



数码伴侣适合负责拍照或摄像的队员

音乐可帮助我们放松心情，消除疲劳，如果你有MP3的话不妨在出门前带上它。MP3的录音功能也能为你记录下大自然中各种奇妙的声音，甚至可记录你在旅途中的感受和体验，等你返回家中时这些录音资料会带给你更多的快乐。

From清华大学山野协会的老鸟提示

如果有条件可选购一款使用电池的迷你音箱，在休憩或宿营时，把它接在MP3上，能为大家带来更多的欢乐。这样的产品价格一般在300～700元之间。另外，如果你非常喜欢收录自然界的声音或有更多的录音计划，也可考虑准备一支小巧的录音笔。



类似这样使用电池的迷你多媒体音箱在IT卖场中随处可见

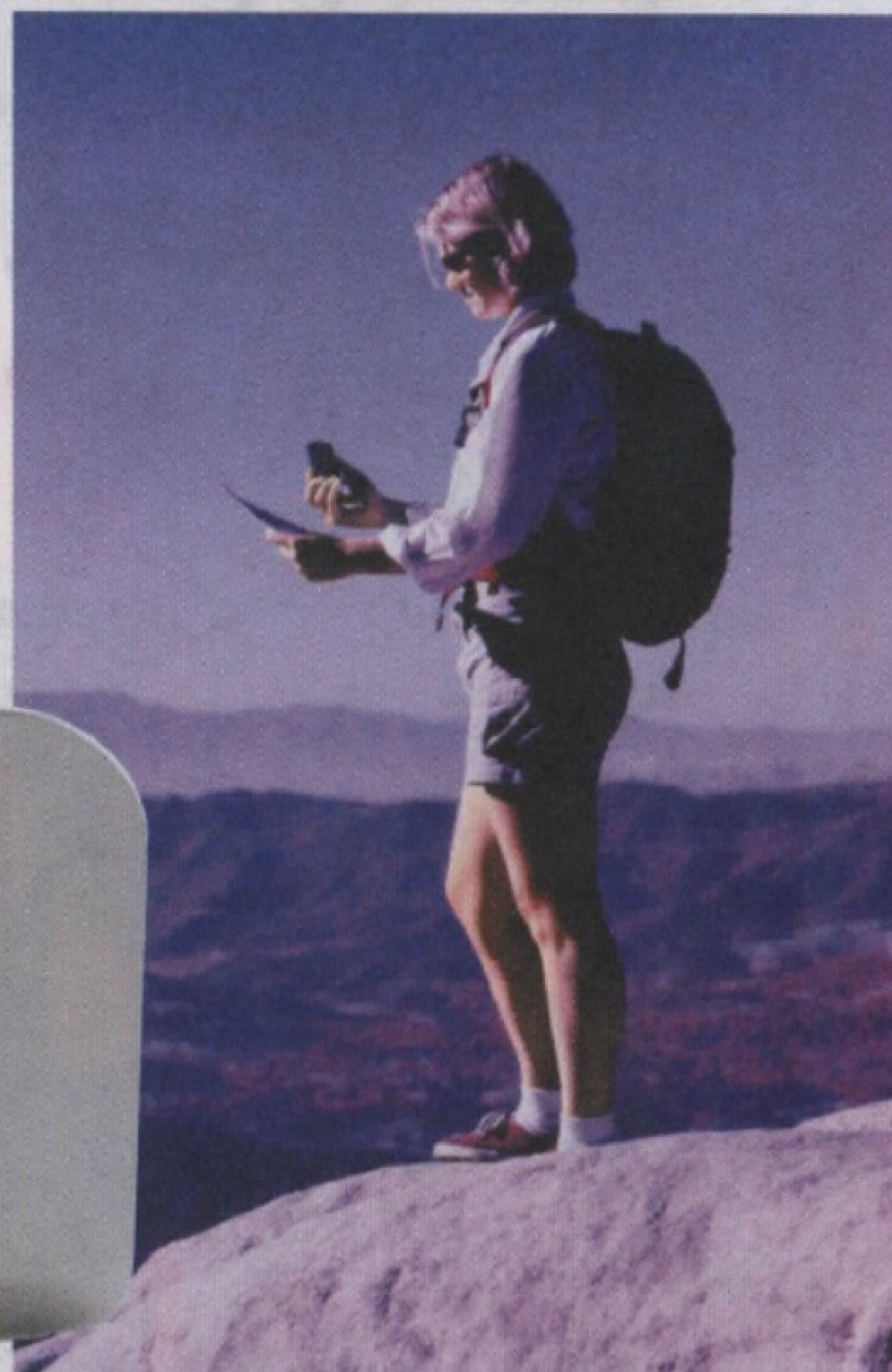
三、在路上……

无论是户外穿越、城市旅游还是自驾游（别慌，自行车也是车啊），我们都会始终处于前进状态。路就在脚下，通向我们的最终目标，可能是一片美丽的风光，也可能是通过运动释放情怀的快感……

GPS设备可帮助我们确定自己的位置，明确目标的方向，以及确定前进的路线。根据野外和城市的不同场合，我们需要使用的GPS设备也分“手持式户外GPS”和“城市道路GPS”两种。

GPS（全球定位系统）是上世纪70年代由美国陆海空三军联合研制的新一代空间卫星导航定位系统。其主要目的是为陆海空三大领域提供全天候和全球性的导航服务。经历20余年耗资300亿美元的研究实验，于1994年3月布设完成24颗GPS卫星，全球覆盖率高达98%。这24颗GPS卫星在离地面1.2万公里的高空上，以12小时的周期环绕地球运行。任意时刻在地面上的任意一点使用GPS设备都可同时观测到4颗以上的卫星，从而获得包括坐标和高度在内的精确位置信息。目前针对民用的GPS服务是免费提供的，用户只需购买GPS设备就可使用。


GPS原本是军事强国的霸权主义产物

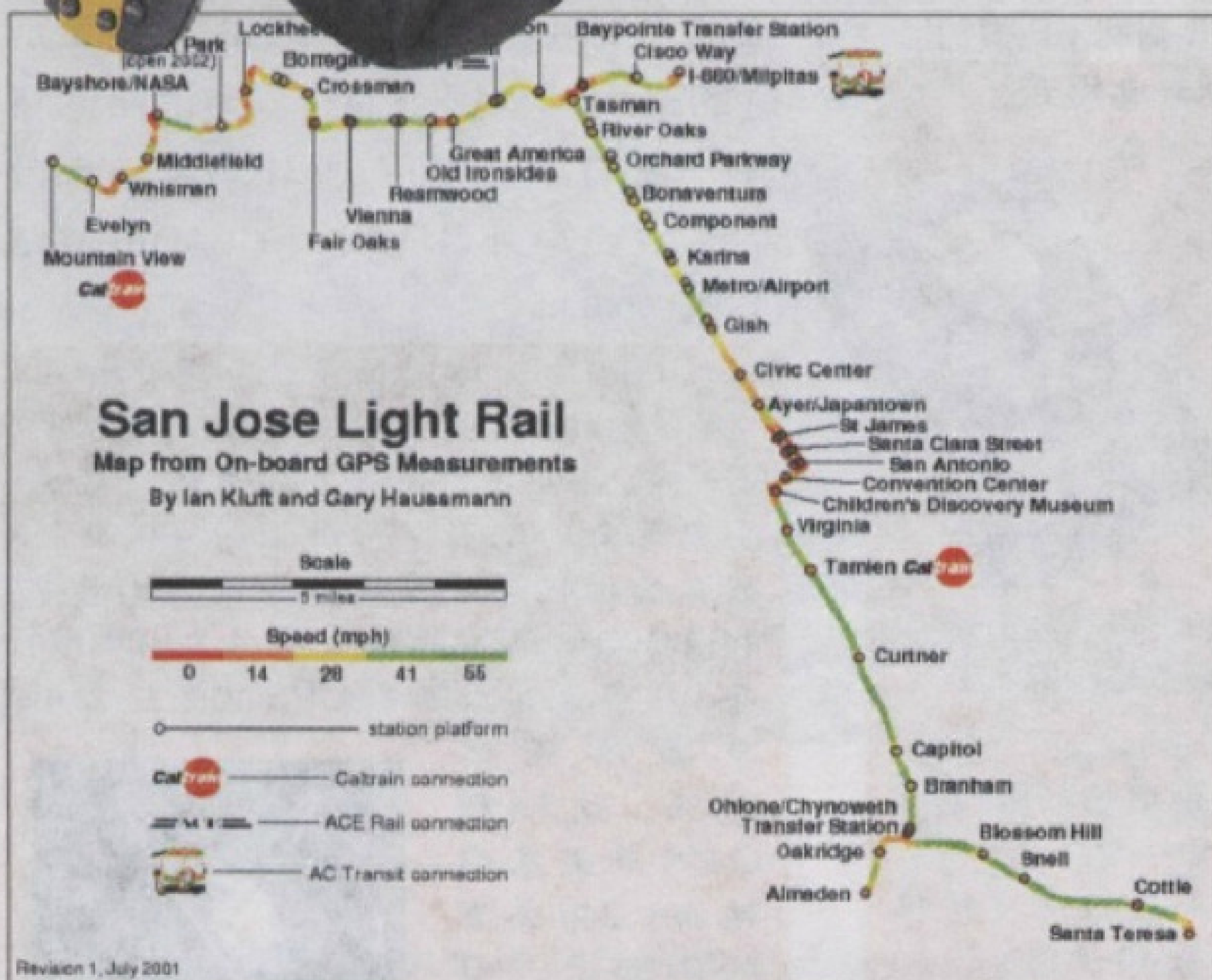




手持式GPS在户外穿越活动中得到广泛应用

手持式户外GPS是户外穿越中的常用设备之一，其重要性不亚于通信设备。手持式户外GPS可为用户提供坐标（包括经纬度、高度）、距离计算、前进方向、日出日落时间（在计划出发/宿营时间时非常有用）等信息。另外还支持路线设定、根据设定路线导向、足迹线记录等重要功能。

路线设定功能可让我们在GPS中预先设定好前进的路线，结合导向功能，当我们到达路线上预先设定的转折点时GPS会预先作出方向和距离的提示。而足迹线功能可将我们的全部行程轨迹绘制下来，结合大比例的地图就可制作出精确的行进路线图，以供下次行动或他人使用。



在GPS中设定好路线后就可按计划前进了

From清华大学山野协会的老鸟提示

在GPS设备的选购和使用方面要注意以下几点：

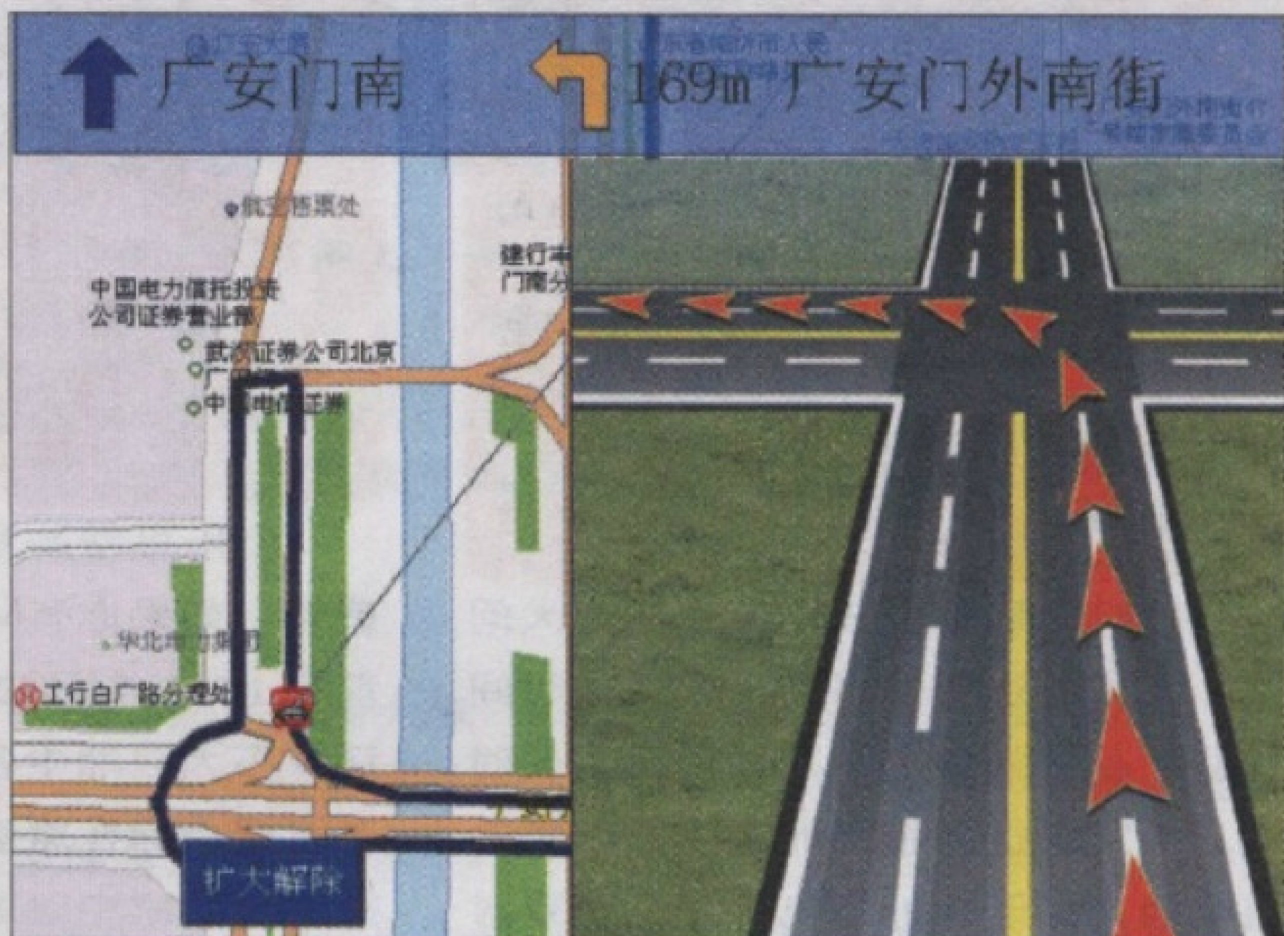
1.选择坚固耐用的产品，一般来说采用美国SIRF芯片的产品性能较好；

2.选择正规的购买途径，或者专门的GPS设备经销商，他们可较好地为你提供使用培训并解决使用中出现的问题；

3.GPS设备比较费电，多数产品使用4节碱性电池只能持续使用20～30小时，长时间使用时要注意携带备用电池；

4.尽量选择内部有永久备用电池的产品，它可在主电池电量耗尽时保证内存中的各种数据不丢失；

5.由于GPS在静止时没有方向指示功能，所以同时携带上一个小巧的指北针是有必要的。



车载GPS可提供详细的城市交通指引

城市道路GPS主要是车载产品，体积通常与PDA相当，使用内置的锂电池供电。这种产品中存储有详细的城市交通地图，一般包括完整的省/自治区主要城市地图，大部分产品可升级至全国主要城市地图。另外PDA或智能手机也可通过与GPS接收设备连接来使用GPS地图软件。手持式户外GPS与车载GPS的价格一般在1500～2500元之间，有条件的话应当购买一台。



自行车计速器在网上花30元钱很容易就能买到

另外打算骑自行车旅行的同学，可购买一种简单的自行车计速器，这种产品可记录下我们行进的距离、最高速度、平均速度、骑车消耗的时间等，结束旅程后看看自己骑行的距离和时间往往会有一种不错的成就感。

From清华大学山野协会的老鸟提示

无论装备多么先进，计划多么周密，穿越或登山时一定要注意以下几点：

1.登山时应有完整必要的装备及充足的粮食和饮水；

2.长距离和高难度的活动，出发前应先做健康检查，尤其是平时很少运动的人，更需认真检查；

3.活动前和进入活动区域后，应随时注意气象数据及变化；

4.对于每座山峰，不管海拔高低和难度大小，均不可掉以轻心；

5.登山队伍不可拉得太长，应经常保持前后呼应的状况；

6.迷路时应折回原路，或寻找地势较高的安全处避难，减少体力的消耗，及时发出求救信息并静待救援；

7.切忌在无路的溪谷中溯溪攀登，亦不可在深山中无明显路径时沿溪下行。



爱国者动力舱可解决野外充电的问题

除了路径问题，我们在旅行的途中还要解决身边大大小小数码设备的“生计问题”——能源。最标准也是最传统同时也是最有效的方法就是尽可能多地携带充足的备用电池。不过，由于各种设备之间的电池往往无法通用，因此这种传统的解决方法显得越来越麻烦，毕竟在背包里装一大堆各式各样的电池实在有些累赘。

传统的解决方案与数码设备的高科技定位显得不是那么相符，现在我们有了更好的解决方案，你可用购买各种备用电池的钱买一台爱国者动力舱。这款产品能将太阳能转化为电力储存在内置的1800mAh锂电池中，在你需要时它可为你的数码设备充电。而它几乎能支持市面上所有的手机充电接口，以及那些通过USB接口充电的数码设备。



雨天里可以用大一点的防水袋DIY相机防水外套

手机防水袋，完全可自己DIY

四、在水中……

露水、雨水、溪流、雾气以及潮湿的空气，旅途中我们总是处于水的包围之中，在这种情况下保护设备是非常重要的事情。也许你想为数码相机购买一个防水外壳，或者干脆带上一部防水的相机。无论是防水外壳还是防水相机，都需要花费相当的资金，而且防水相机产品型号单一，性能一般，对于学生一族而言，实在是非常不划算的。



From M同学的老鸟提示

其实很多人都将数码设备的户外防水问题有意无意地夸大了，实际上并没有想象的那么严重，通过一些简单的措施我们就可解决这个问题：

1.对讲机、手机、GPS可购买专用的防水袋；

2.数码相机和数码摄像机可使用大的防水袋或塑料袋解决防水问题；

3.有时使用雨伞也是不错的；

4.除非要进行水下拍摄，否则选购具备生活防水功能的产品就足以应付大部分的潮湿环境了。

五、出发吧！

如果你一切都准备好了，那么让我们出发吧，在各种户外运动中释放情怀，收获来自大自然的美妙体验！P

来自老鸟们的最后忠告：

1.穿越过程中勿让身体及衣物受潮，以免体温散失；

2.面临危机疲劳等压力时，维持体温是首要任务，并应随时注意自己及队友的心理变化，设法维持情绪的平衡；

3.在户外活动时，切勿乱丢烟蒂，严格控制火种，离去时也应将营火彻底熄灭；

4.为了大自然的美丽，带去的东西要全部带回，包括各种食品的包装袋等垃圾；

5.活动结束后及时作总结，有助于自己和他人将来户外运动时的安全，因此必须认真且切实地执行。

■晶合实验室 龙猫（移动版）

整合之美——BenQ-Siemens E61 MP3手机



- 别致的外形设计，出色的持握手感
- 完善方便的MP3播放功能
- 仅提供较为基本的手机功能
- 如果你想买台“好看的带手机功能的MP3播放器”，那就是它了

网络：	GSM 900/1800/1900MHz/GPRS
电池：	800mAh锂电池
屏幕：	1.8英寸 65 536色TFT屏幕，分辨率128×160
摄像头：	30万像素
铃声：	64和弦，支持iMelody，Midi、XMF及MP3格式
内存：	Mini SD记忆卡（最大可扩充到1GB）/内置1MB存储空间
尺寸：	101mm×44mm×17mm（顶部17mm，底部13mm）
重量：	88g（实测，含电池）
附件：	样机暂无
价格：	1680元
咨询电话：	400-888-0666



E61引以为傲的“楔形”身材

被明基命名为“拇指乐团”的E61是第一款采用“BenQ-Siemens”品牌的“音乐手机”。其获得2006年德国汉诺威iF产品设计大奖的机身采用了上厚下薄的“楔形”设计，持握时手感贴合舒适。外壳虽为塑料材质，但其精细的生产工艺、简洁的线条设计及考究的双色搭配，使该机隐隐透出紧密细致的工业味道。E61机身按键呈阶梯状排列，保证了手指能最大程度接触到按键表面。该机中央导航键采用分离式设计，确认键单独镶嵌在4个方向键中间，可有效避免误按，但手感稍嫌突兀。屏幕采用了一块分辨率为128×160的65 536色TFT液晶面板，亮度颇高，且色彩艳丽。内置的30万像素摄像头支持拍摄最大640×480的照片，但不具备视频短片拍摄功能。

既然叫“拇指乐团”，音乐播放功能自然成了E61最大的卖点。E61几乎支持主流MP3播放器可实现的所有功能。该机支持Mini SD卡扩展，并在机顶上单独设计了一块音乐播放控制区域，里面集成了播放/暂停、前进、后退及增大、减小音量按键。E61支持MP3、AAC、AAC+格式文件的播放，并带有歌词同步显示功能及6种EQ模式（一般/流行/古典/爵士/摇滚/重低音）。只要在待机状态下长按播放/暂停键便可进入MP3播放模式，并可在MP3播放的同时进行手机上的其他操作。独立控制区域设计为单手操作MP3功能带来了很大方便——当你想听下一首歌时，再也不用把手机从口袋拿出来了。

为了让自己的手机产品能在惨烈的市场竞争中占据一席之地，手机厂商纷纷绞尽脑汁，拼命往手机里塞进各种各样的功能以增强竞争力，MP3播放就是这些功能中的首选对象。在MP3手机已很难找到卖点的今天，明基在E61上的思路或许值得借鉴。由于定位的原因，E61似乎更偏向于一部MP3播放器，而非手机。或者，把它称为带手机功能的MP3播放器更为合适。



“阶梯”状按键，可保证手指的最大程度接触到键盘表面



底部的耳机接口为Mini USB型，可直接连接数据线，或使用3.5mm转接头连接普通耳机



机顶的MP3控制键是整个机器的精髓所在

■晶合实验室 魔之左手

低端专业录音的体验——德劲 DE520录音笔



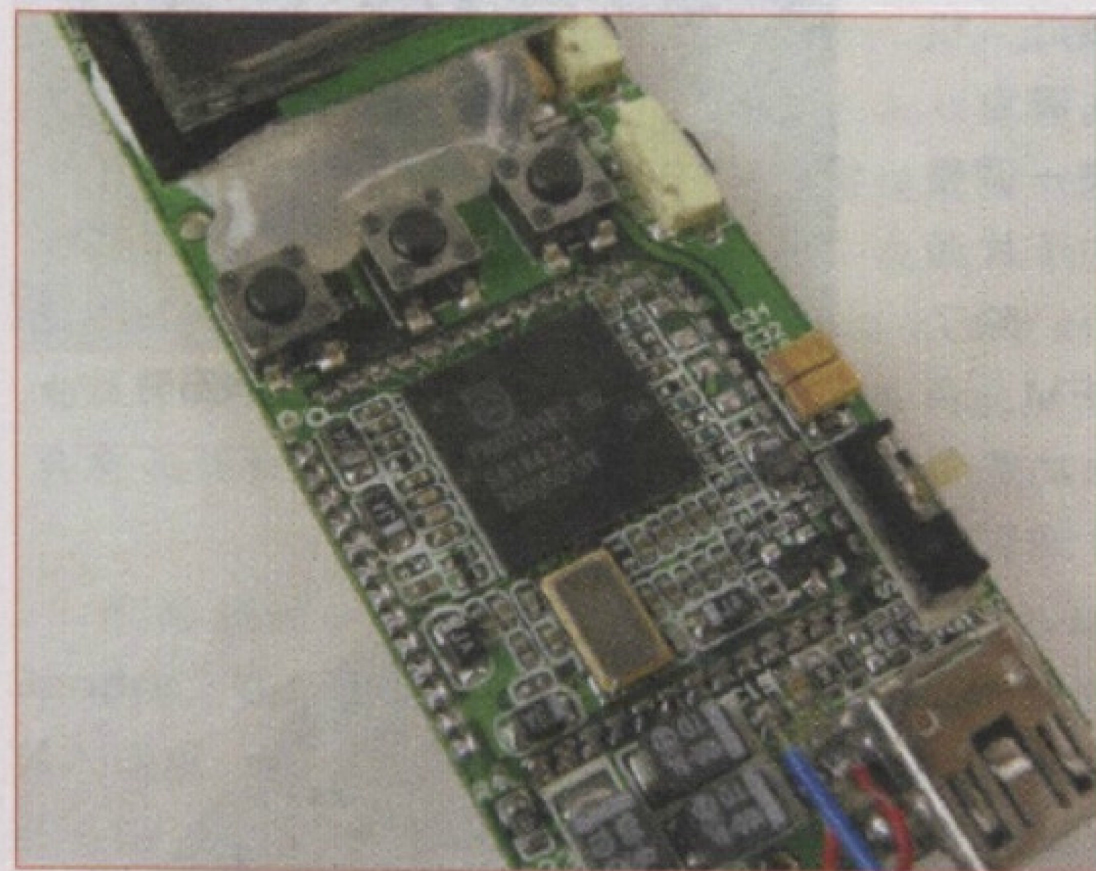
- 录音效果好
- 功能全面
- 外壳较滑，手持录音不便
- 性价比很高的数码录音播放设备

容　　量：	128MB
文件格式：	WAV/MP3/WMA/ASF
显 示 屏：	OLED
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	97mm×40mm×13mm
重　　量：	43克（实测，不含电池）
附　　件：	耳机/USB连接线/电话转接器/转录线/使用说明书/驱动工具光盘/音频连线
价　　格：	599元
咨询电话：	0755-26912618

DE520粗看之下非常像一款普通得不能再普通的MP3，不过它的定位却恰恰相反，这是一款数码录音设备，音频回放只是“副业”而已。这款产品采用全金属外壳，而且做工比较精细，手感也很好。遗憾的是没有提供防滑设计，手持进行长时间录音，可能会因为出汗造成打滑。不过，实际应用中长时间手持的情况并不多。在产品正面上部是拾音口，而下部还提供了一个扬声器，耳机和音频输入口位于顶部，它提供了一种很特殊的录音方式，将其提供的连线插入电话的话筒口后，这款产品还可进行电话录音。DE520与一般的录音笔最明显的区别是其正面的OLED显示屏，这是为保证其数码播放、FM收音、文本阅读以及万年历和时钟功能准备的。



主要的控制按键都集中在一侧


飞利浦芯片为这款产品提供了优秀的录音和播放质量

这款产品采用的飞利浦芯片在性能上确实非常出色，进行人声录音时效果清晰，远远强于大部分MP3产品提供的录音能力。不过这款产品的指向性并不是很好，因此在环境较嘈杂时，会将环境杂音一起收录，导致录音对象的声音显得不够突出。在音频播放方面，由于这款产品配套的耳机效果并不好，因此对音质有一定影响。另外其内置扬声器受到大小和成本的限制，仅能提供基本的试听，播放质量也属一般。


电话录音转接器


内置小扬声器

■晶合实验室 壹分

MP4的完美主义——创新Zen Vision MP4播放器



- 画质表现出众
- 制作工艺精良
- 横向可视角度较小
- MP4产品中的典范之作

容　　量：	30GB
屏　　幕：	26万色SharpPix 3.7英寸LCD
分 辨 率：	640×480
文件格式：	MP3/WAV/AVI/DivX4/5/XviD/MPEG1/MPEG2/MPEG4-SP/WMV9/Motion-JPEG
尺　　寸：	124mm×74.4mm×20mm
重　　量：	240g（实测，包含电池）
附　　件：	通用型变压器/数据线/耳机/便携包/安装光盘
价　　格：	4480元
咨询电话：	010-82551107

创新Zen Vision是一款面向中高端市场的MP4播放器产品，采用夏普的SharpPix 3.7英寸LCD显示屏，分辨率达到640×480，可同屏显示26万种色彩。单从屏幕的指标而言，在同等体积的产品中，Zen Vision可说几无抗手。实际测试中，Zen Vision的视频回放效果给我们留下了深刻的印象，SharpPix屏幕带来了细腻的画面效果，层次分明并且响应快速，高分辨率的屏幕可表现出足够多的细节。唯一的遗憾是横向可视角度较小，这导致我们在整个测试过程中不得不将头部与Zen Vision之间的角度固定在一个较小的范围内，否则屏幕的色彩失真会影响影片的重放效果。除此之外，即使将测试标准提升到比较苛刻的情况下，我们也无法在视频回放方面找到其他明显缺点。



Zen Vision的外壳制作工艺相当细致，镁铝合金的金属外壳严丝合缝，并且提供了良好的视觉感受和触感。控制按键分布合理，手感舒适。30GB的容量对于MP4播放器而言已是绰绰有余，支持AVI、DivX4/5、XviD、MPEG1、MPEG2、MPEG4-SP、WMV9和Motion-JPEG等各种视频文件。最令人高兴的是，Zen Vision不像许多MP4播放器那样要求用户将影片转换为固定格式和分辨率，对于大部分人而言，花费比看完整部电影还长的时间去转换文件格式是毫无意义的。不过媒体文件的上传必须依靠创新提供的专用软件。

源于深厚的音频底蕴，创新的绝大部分产品在MP3播放方面都有出色的表现，Zen Vision也不例外。它提供了高达97dB的信噪比，随机附赠的耳机也具有相当不错的素质，音质水平基本与高端MP3播放器接近，机身右下脚的扬声器音质也令人满意。遗憾的是，Zen Vision无法统一调整影片的录音电平，部分影片由于片源的问题，音量可能会明显偏小。除了MP3播放，Zen Vision还支持FM、录音以及AV输出功能。AV输出功能，用户可让Zen Vision中的照片或影片通过电视、投影仪等设备播放。

另外Zen Vision还拥有两个特色功能：CF卡扩展和个人助理。CF卡扩展在MP4播放器中并不少见，但Zen Vision可通过一个CF接口的转接卡（需要另外购买）来支持SD、MMC、记忆棒等数码存储卡。实际上这个转接卡可看做一个CF接口的读卡器，不过我们认为即便这样还是不如直接支持OTG功能来得方便。

个人助理功能是Zen Vision的一个亮点，其作用是帮助用户存储和管理通讯录、日历以及约会提醒。操作界面和操作方式与一般的PDA无异，并且同样可与Microsoft Outlook同步。

整个测试过程中，Zen Vision都表现出了良好的性能和使用感受，可更换式的锂电池能提供4小时左右的播放时间（根据片源和使用方式的不同可能会有差异），基本可完整看完两部影片。如果能提供一个简单的支架用来在桌面上支撑Zen Vision，用户一定会更满意。


主要的操控按键集中于机身右侧


从顶部可以看出精湛的电镀工艺

■晶合实验室 壹分

反攻数码存储?——胜创"超棒"闪存盘



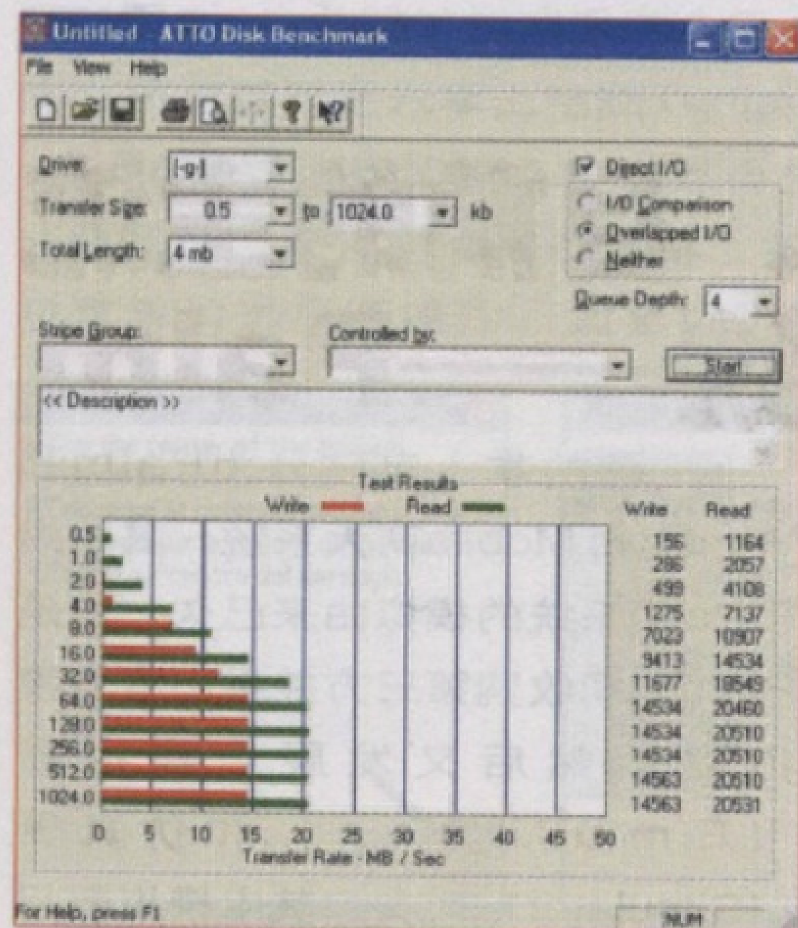


图1

胜创（Kingmax）拥有业界先进的封装技术早已不是什么新闻。在成为少数几个能制造Micro SD卡的数码存储卡生产厂家，并推出新的"Micro MMC"卡之后（详见本刊2006年第7期《百倍狂飙——43款数码存储卡横向评测》一文），胜创利用技术优势主攻微型化的移动存储领域的趋势已然明朗。现在人们关注的话题，早已从PIP封装的技术优势，转向PIP封装究竟能生产出什么样的产品来。

最近，我们收到了胜创公司送测的512MB"超棒"闪存盘，这是胜创的PIP封装技术在闪存盘领域的初次尝试。"超棒"毫无疑问是我们见过的体积最小的闪存盘，甚至比索尼记忆棒Pro Duo还要小一些。在如此小的空间中集成了闪存颗粒、USB 2.0控制芯片以及USB接口（可直接插入标准USB接口使用），甚至还有一个工作状态指示灯，这确实是值得赞叹的事情。究其原因，除了PIP封装带来的体积优势之外，"超棒"采用的SLC闪存颗粒也是体积得以大幅缩小的关键。

目前无论闪存盘还是数码存储卡，生产厂家能选择的闪存颗粒基本只有MLC和SLC两种。MLC颗粒已被业界使用了多年，采用0.13微米工艺制造，支持电压为3.3V，读写速度大约为2.5MB/s，理论寿命为读写1万次。许多低速的闪存盘和数码存储卡均采用MLC颗粒。SLC颗粒主要由三星提供，采用0.09微米工艺制造，支持3.3V/1.8V双电压，读写速度大约为10MB/s，理论寿命则提高到读写10万次，同时具有低能耗的特点。

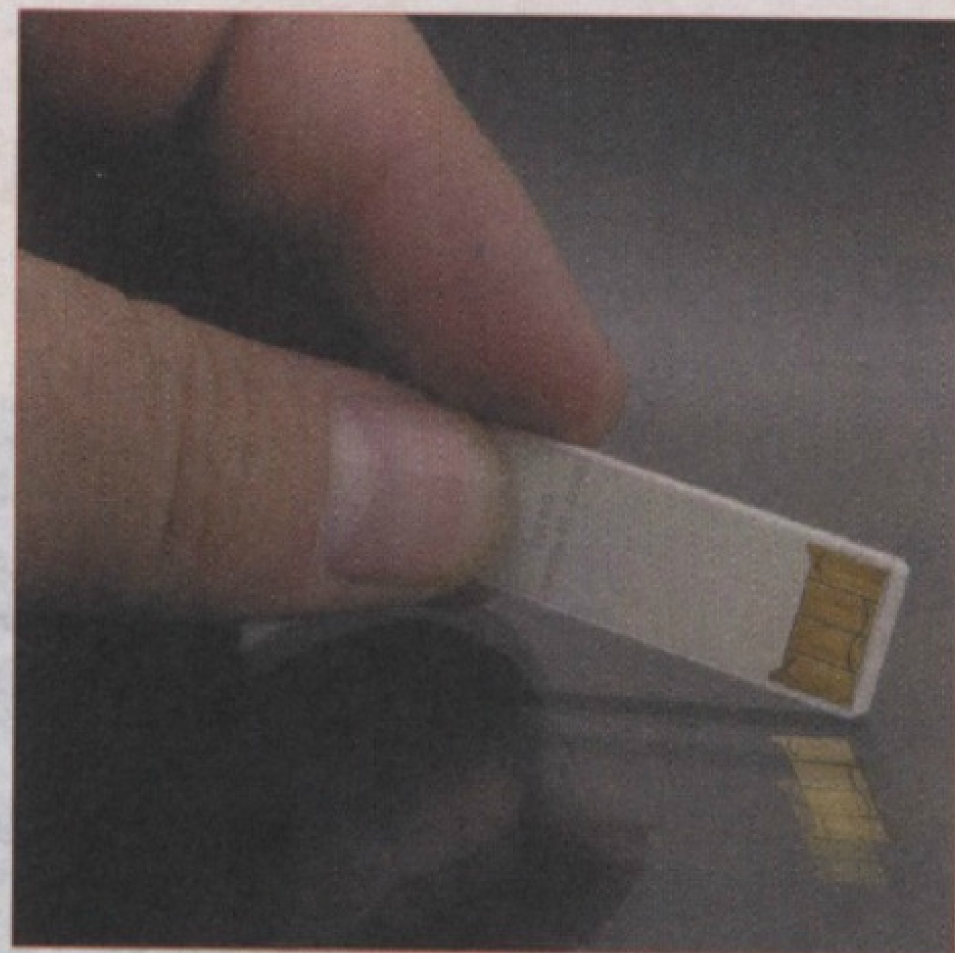
实际测试中，我们分别使用ATTO Disk Benchmark和SiSoftware Sandra。在ATTO Disk Benchmark测试中（图1），"超棒"的最大写入速度为14.5MB/s，最大读取速度则达到了20.5MB/s。这个成绩相当不错，尤其是20.5MB/s的最大读取速度已达到了PIP封装双通道堆叠闪存颗粒的理论读取峰值。在SiSoftware Sandra的测试中，"超棒"的表现同样优异，2MB测试数据的读写速度分别为19MB/s和7.7MB/s。当测试数据提升到64MB以后，读取速度略微有所降低，但写入速度提升至11MB/s。通过这两款软件的测试成绩，我们可看出"超棒"的突发读取性能要好于持续性读写速度，而其中写入速度的区别最明显。

- 体积小巧
- 读写性能优异
- 价格较高
- 除了容量有待提升，其他方面都令人满意

容　　量： 256MB/512MB
突发性读取速度： 20.5MB/s
突发性写入速度： 14.5MB/s
持续性读取速度： 19MB/s
持续性写入速度： 11MB/s
体　　积： 39mm×12.4mm×1.8mm
重　　量： 4.5g（实测，不含手机链）

附　　件： 手机链
价　　格： 130/220元
咨询电话： 800-830-9257

PIP封装为"超棒"带来了优异的性能表现、小巧的体积、高强度的"身躯"以及防水抗压的优势。根据厂家的资料显示，"超棒"的最大容量可达到2GB，不过我们拿到的512MB产品为目前实际销售的最大容量版本。有消息称，闪存盘作为数码设备（DC、DV等）的存储介质的相关标准正在制定中，也许不久，我们的DC中将可直接使用类似"超棒"的微型闪存盘。另外，在测试中我们发现部分较早型号的笔记本电脑可能无法正确识别"超棒"，而在台式机上则没有兼容性问题，建议有意购买的笔记本用户最好在购买时携带自己的笔记本电脑测试兼容性。



背面的USB接口和防滑用的特殊纹路

我也玩掌机 掌上电脑模拟软件

■广东 GZ

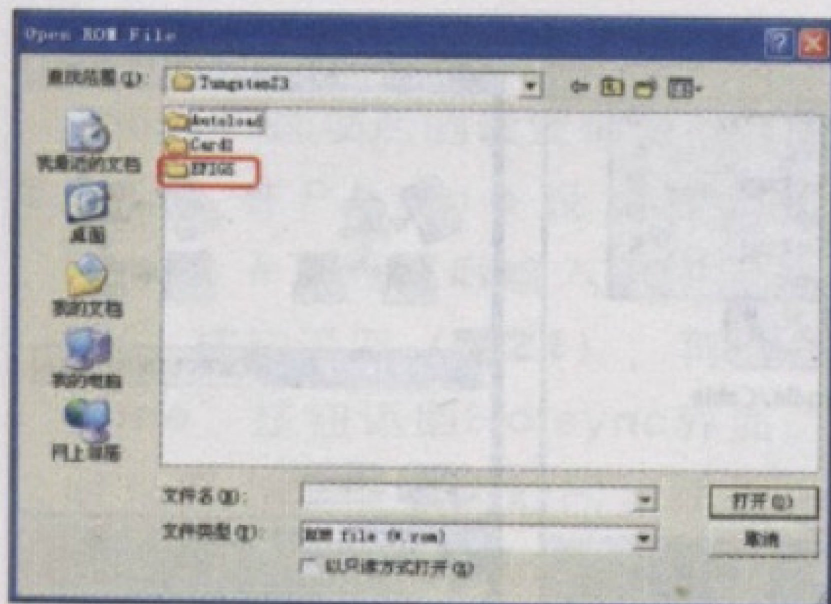
伴随着越演越烈的数码浪潮，拥有一部掌上电脑逐渐成为时尚，不断地融入普通大众的生活。但掌上电脑是发展中的新兴产品，其实际应用对象人群仍然有较大局限性，如果没有实际的使用经验，谁都无法断定掌上电脑是否适合自己。事实上，掌上电脑也有如Virtual PC一样的模拟器，而通过模拟器可获取近乎真实的感性认知，至于更高端的软件测试或开发等工作，其用途就和PC模拟器一般强大无异，因此不管是没有拥有掌上电脑的人群，还是已拥有掌上电脑的人群，模拟器都是一个大有裨益的辅助工具。

一、目前的主流系统——Palm

主流的掌上电脑分为Palm和Windows Mobile两大系统，其中对于Palm系统的模拟由来已久。先是Palm公司收购第三方并推出官方模拟器，然后又发展为模拟器（Emulator）和仿真器（Simulator）两支。其中模拟器根据指定的ROM模拟不同系统版本的Palm掌上电脑，用户需要自己去获取相关Palm掌上电脑的ROM。当前主要流行的是针对具体机型的仿真器，它模拟的是某个品牌的某个型号的掌上电脑，例如奔迈TungstenT、索尼UX50等，模拟的系统版本也就是具体型号使用的Palm系统版本，其实际使用的ROM是不可替换的。这两者的实际功用不尽相同，不过普通用户也无需关心，大多数情况下两者的感性认知都是相同的，用户不妨简单地都认作模拟器即可。下面使用奔迈TungstenT3模拟器，演示Palm掌上电脑的具体应用（http://digi.down.com.cn/download.asp?id=415&dp=1）。

1.基本使用

用户下载的TungstenT3模拟器是个ZIP压缩包，直接解压后即可使用。进入解压文件夹并双击执行PalmSim.exe文件，第一次执行时模拟器会询问ROM文件的位置，指定当前解压文件夹的EFIGS子文件夹中的TungstenT3_EFIGS.


图1

rom文件即可（**图1**）。模拟器随即进入启动并要求用户进行屏幕定位工作，我们知道掌上电脑是用手写笔来进行屏幕相关的工作，而此时只要使用鼠标即可模拟手写笔工作，使用鼠标按指示依次点击屏幕中红色靶心的十字完成屏幕定位（**图2**）。然后进入系统使用语言选项，有英、德、西、法、意5国语言可选，通常选择英语（**图3**）。接着是掌上电脑同步、安装软件等相关设置，只要简单设置好国家城市时区（**图4**），并跳过快速导游选项，点击“Done”完成设置（**图5**），此时用户就已进入掌上电脑TungstenT3的主界面。

Palm模拟器的输入输出界面主要分为3部分，其中最上方是触摸式液晶屏，用户可直接在屏幕上实现按钮的点击、滚动条的移动、下拉菜单的选择等操作，如要执行程序直接在屏幕上点击它的图标即可。而中间部分是输入文字的手写区，手写区中包含了4个按钮图标，分别用于在程序分类中切换的Applications按钮等任务，而4个按钮之间就是文字输入区域，其中左半部分用来输入英文字母，右半部分输入数字。最下方则是掌上电脑上附带的硬件按钮的模拟，同样是用于快速进行操作或启动任务，例如在程序分类中切换的Applications按钮，快速调出下拉菜单的Menu按钮等。与手写区快捷按钮不同的是，这些硬件按钮除了可用鼠标点击操作，也映射了键盘的Esc、F1、F2、PageUp/PageDown、F3、F4操作键（**图6**）。



图2

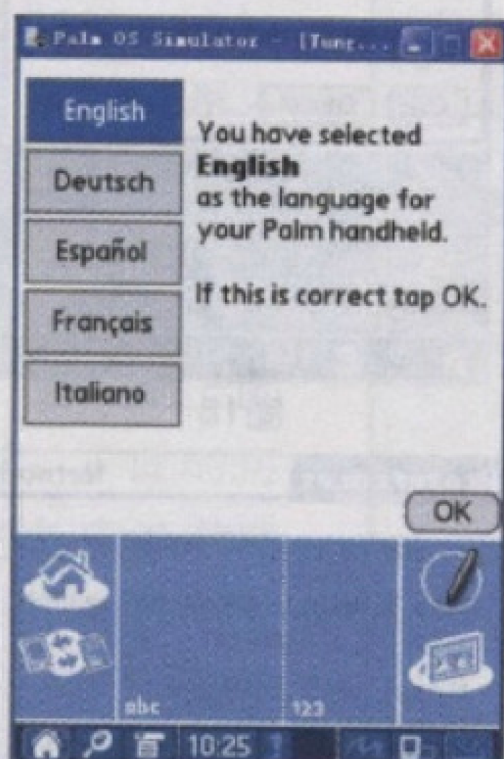


图3



图4



图5



图6

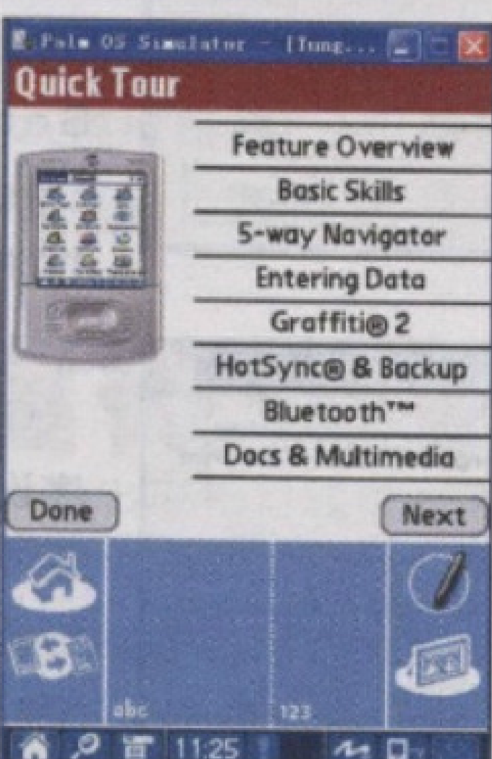


图7



图8

此外Palm模拟器如果要输入文字，除了在手写区输入外，其实也可直接用键盘输入，这也是模拟器相对于真实机器的优势。了解Palm模拟器的基本输入方法后，现在用户可试着执行程序开始熟悉模拟器的基本操作，首先推荐执行的就是此前跳过的“quick tour”（**图7**），通过它可进一步了解Palm系统的任务操作，以及模拟对象掌上电脑的硬件结构，例如使用鼠标练习诸如手写输入的实际模拟操作（**图8**），这将使得用户迅速理解掌上电脑的独有特点。

2.更高级的体验

用户在熟悉Palm的基本应用之后，就可尝试使用模拟器进行更高级的操作体验，例如安装各种软件来扩充掌上电脑的应用功能，与PC连接交换管理各种用户数据等。真实的Palm掌上电脑都是使用数据线或底座同步功能完成，而Palm模拟器同样也可模拟同步操作。Palm掌上电脑同步功能必须使用PC端管理工具Palm Desktop，用户可在Palm公司的主页下载此免费软件（http://www.Palm.com/us/support/downloads/win_desktop.html），注意选择正确的掌上电脑型号和PC的操作系统（**图9**）。Palm Desktop安装完成后，使用鼠标右键点击屏幕右下角的Hotsync Manager图标，在弹出的功能设置菜单中勾选其中的

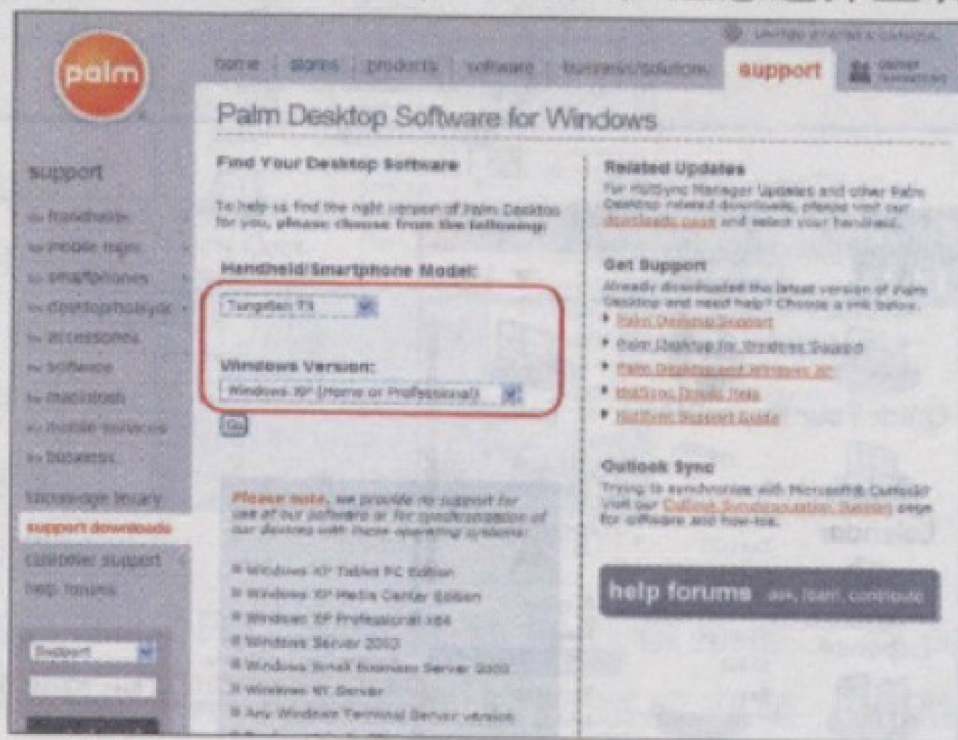


图9

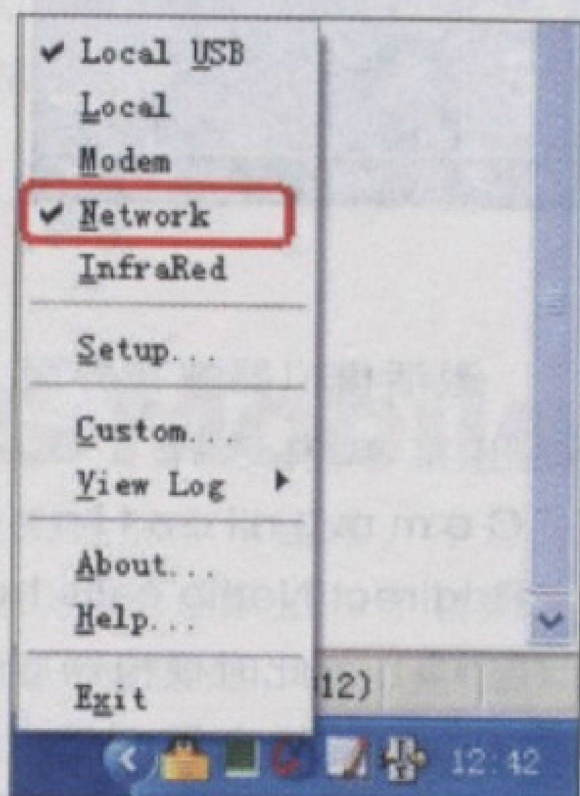


图10

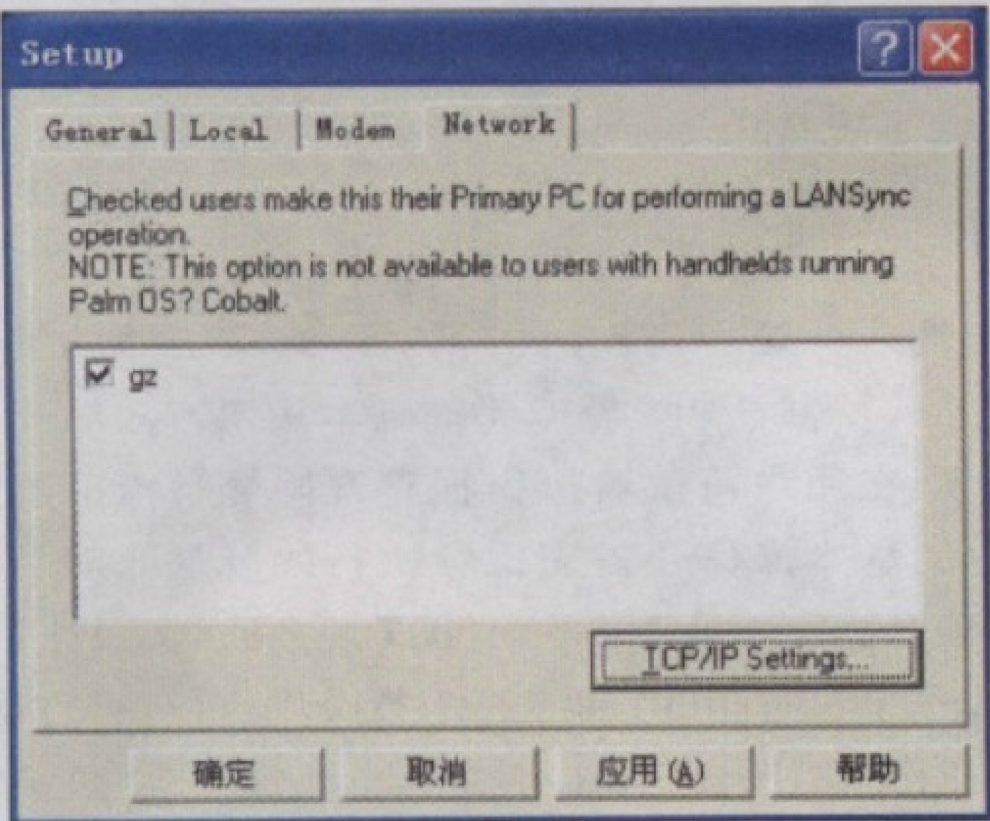


图11

“Network”选项，会提示用户要对PC端的同步选项进行设置，按“OK”按钮确认即可（**图10**）。接下来继续使用鼠标右键调出功能菜单，并点击“Setup”选项，在弹出的设置窗口中选择“Network”页面（**图11**），在这里勾选要进行同步的用户，然后点击“TCP/IP Settings”按钮，记住TCP/IP设置窗口中“Primary PC Address”（**图12**），然后点击“OK”按钮完成Palm Desktop端的设置。

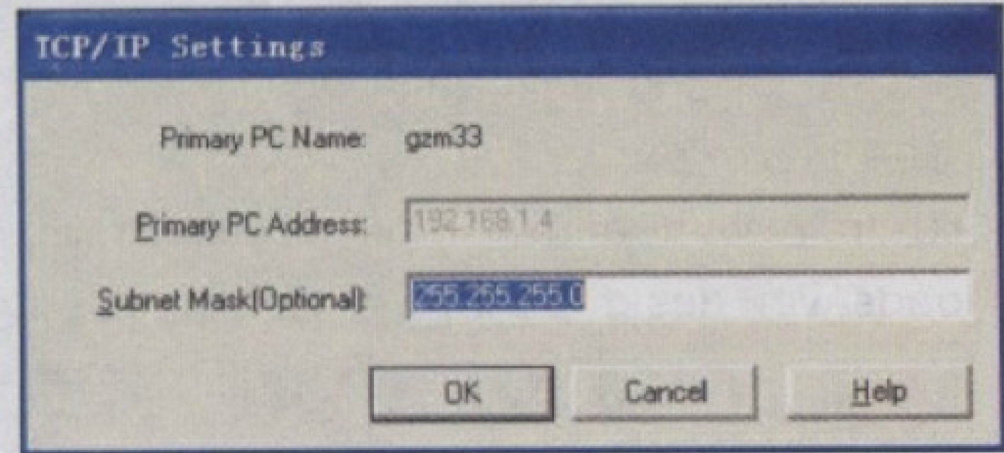


图12

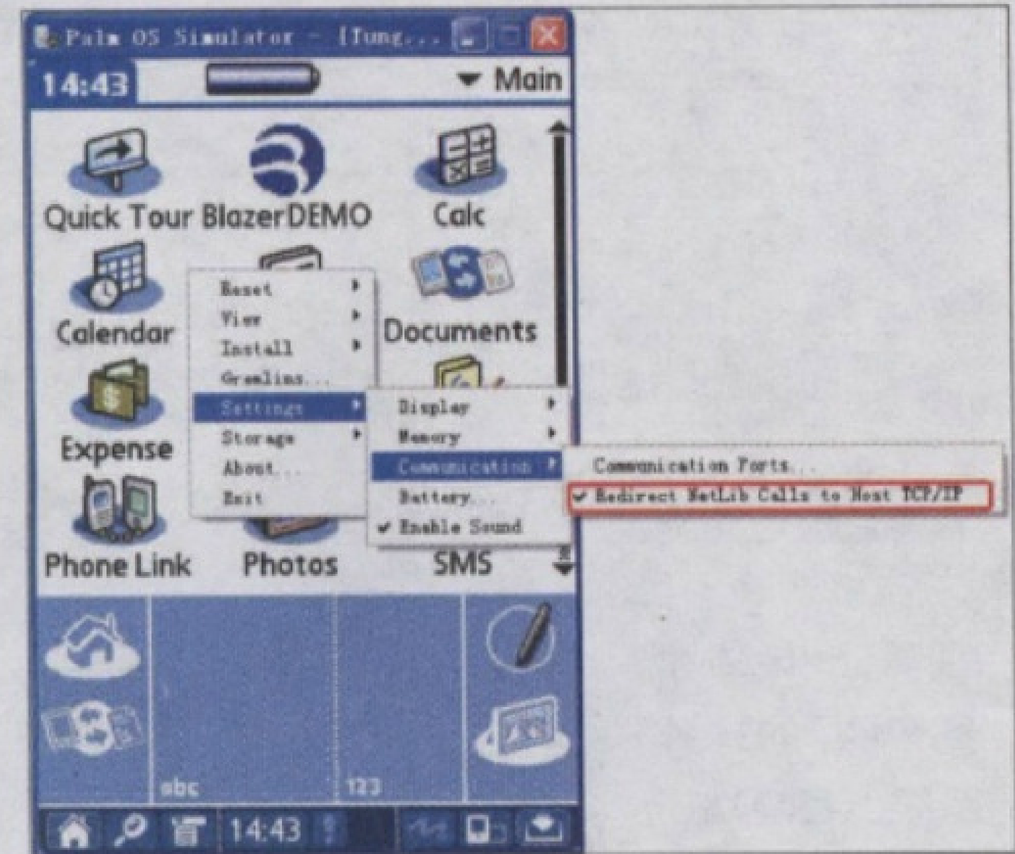


图13

激活模拟器并在界面上按鼠标右键，在弹出菜单中选择“Settings”→“Communication”，勾选其中的“Rddirect Netlib calls host TCP/IP”选项（**图13**），此时模拟器应该会软启动系统一次。进入系统主界面后点击Hotsync图标，进入Palm的同步设置（**图14**）。接着鼠标

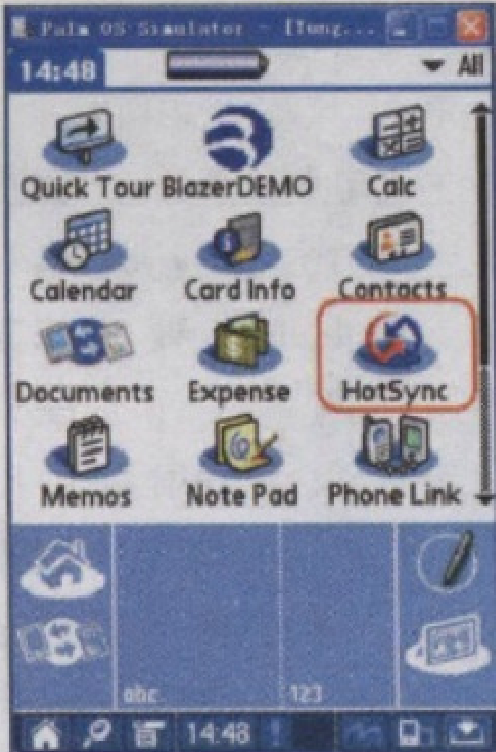


图14

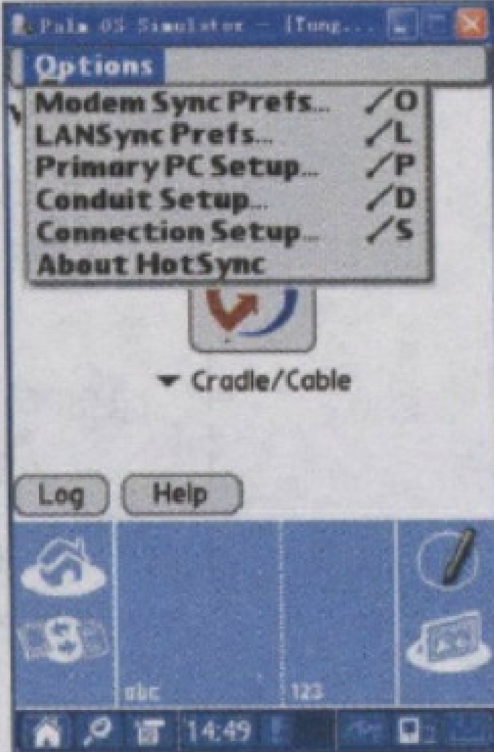


图15

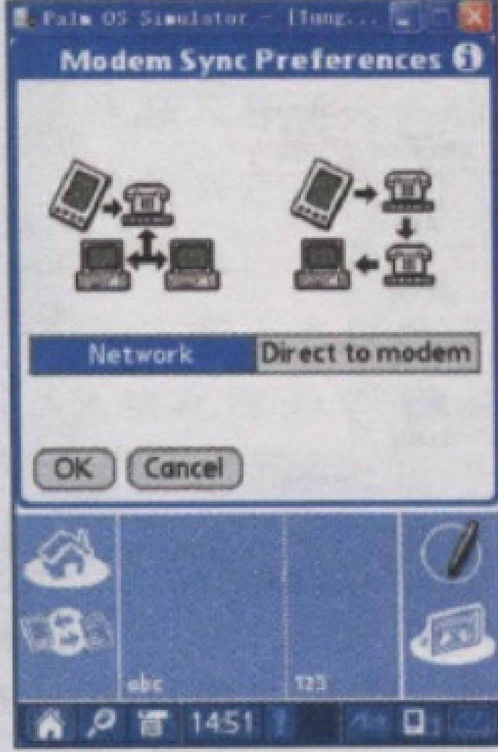


图16

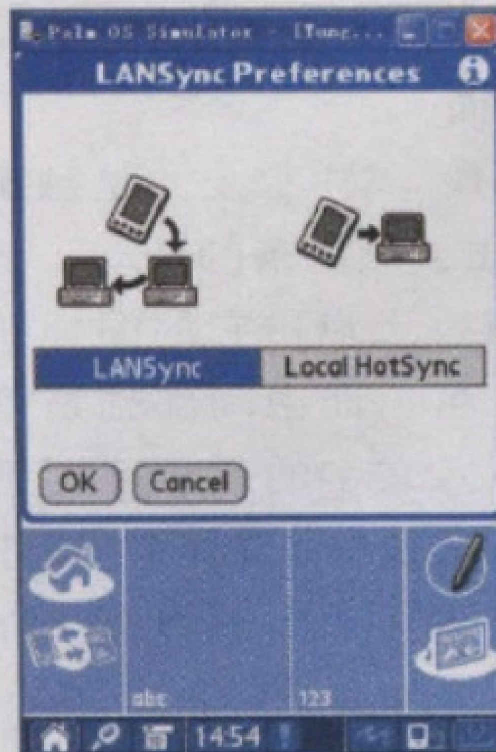


图17

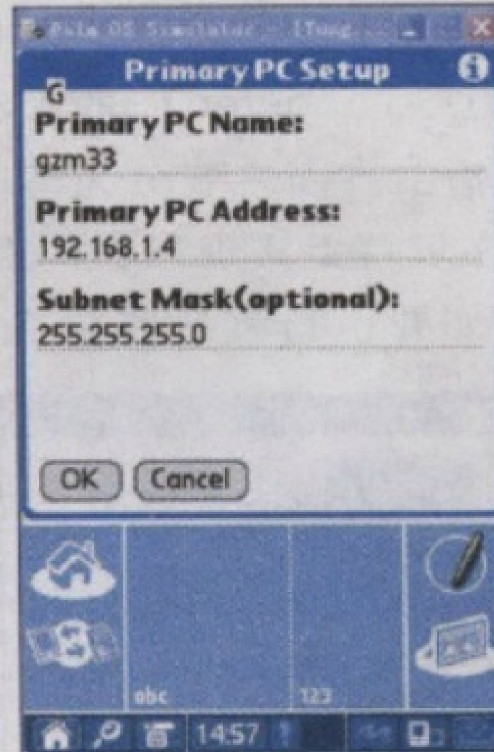


图18

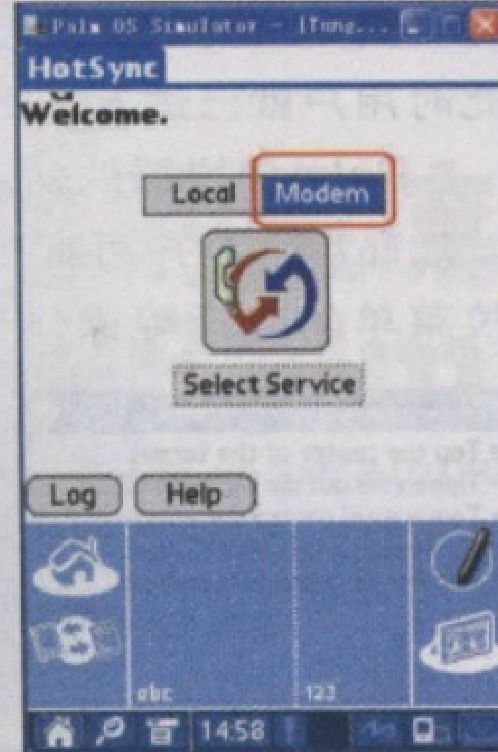


图19

点击Menu硬件按钮调出下拉菜单，选择“Modem Sync Prefs”选项（**图15**），在弹出的设置窗口中选择“Network”并点击“OK”按钮退出（**图16**）。继续点击Menu按钮调出下拉菜单，并选择菜单中的“LAN Sync Prefs”，在弹出的设置窗口中选择“LAN Sync”并点击“OK”按钮退出（**图17**）。最后重复以上操作并选择菜单中的“Primary PC Setup”，将刚才在Palm Desktop设置中记录下来的TCP/IP内容对应填写就可以了（**图18**），然后点击“OK”按钮返回Hotsync程序设置。点击“Modem”选项，接着点击下方的“Select Service”按钮（**图19**），在“Service”设置窗口中选择“AT&T



图20

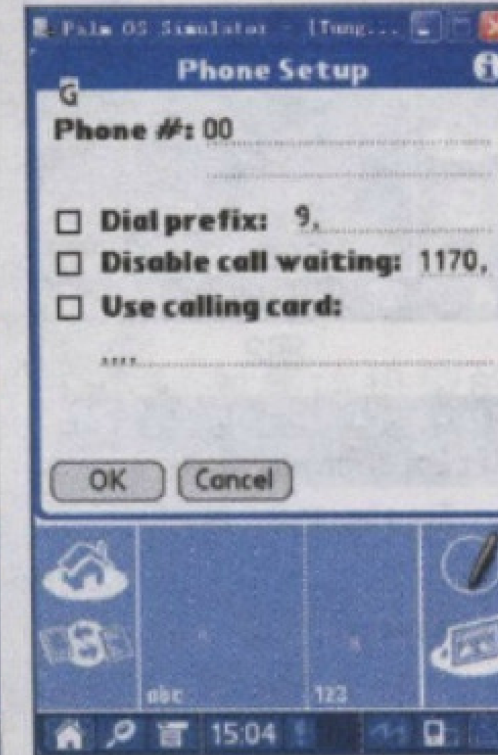


图21

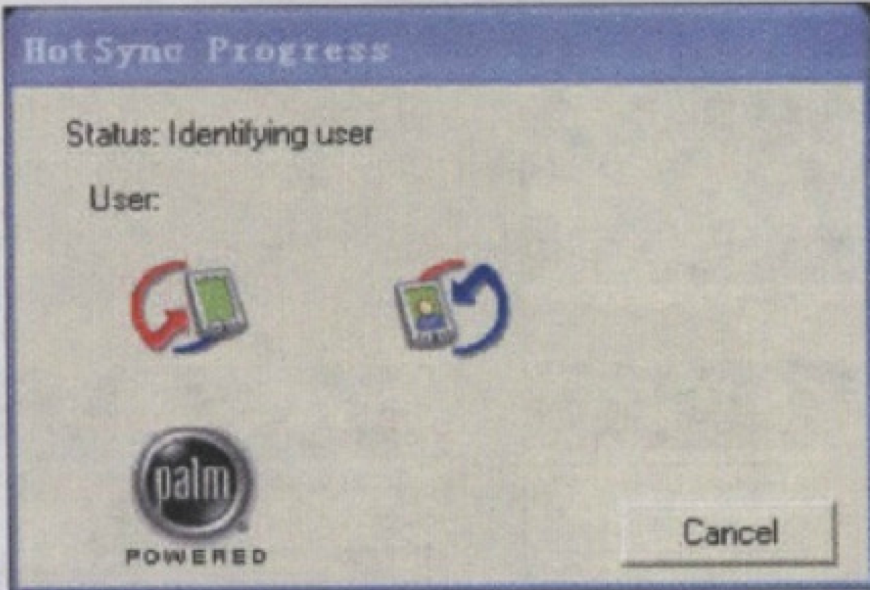


图22

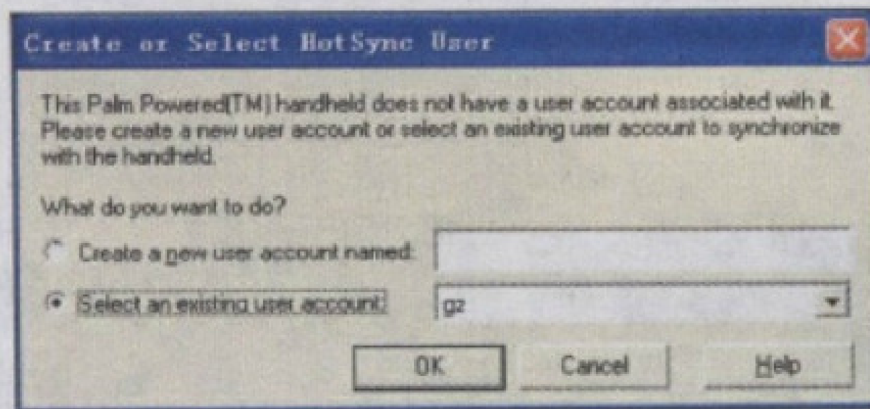
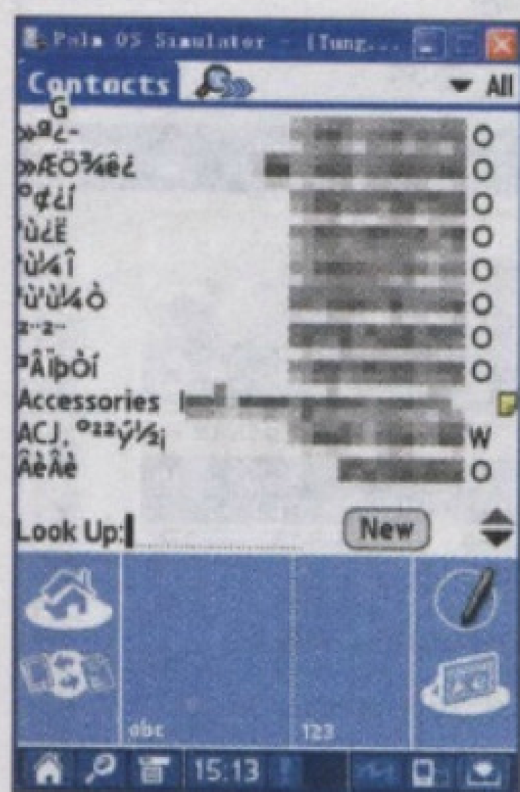
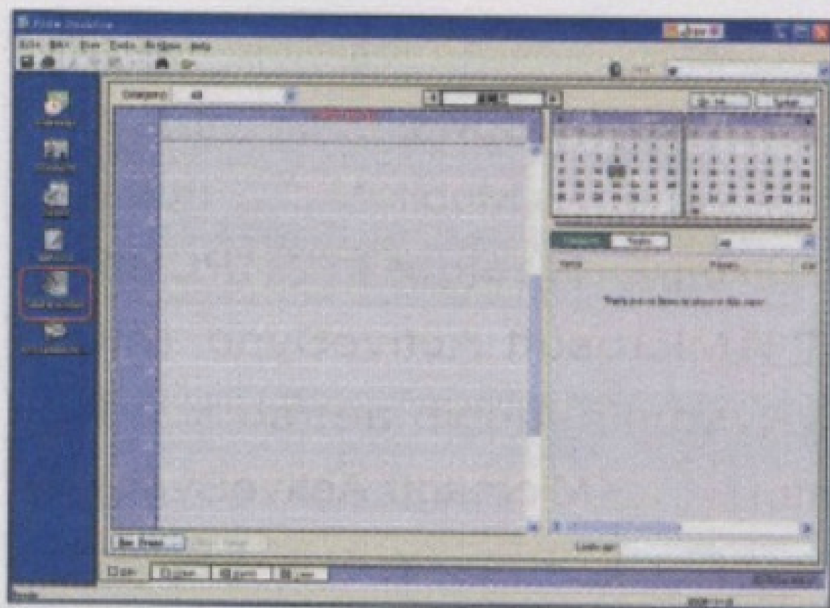


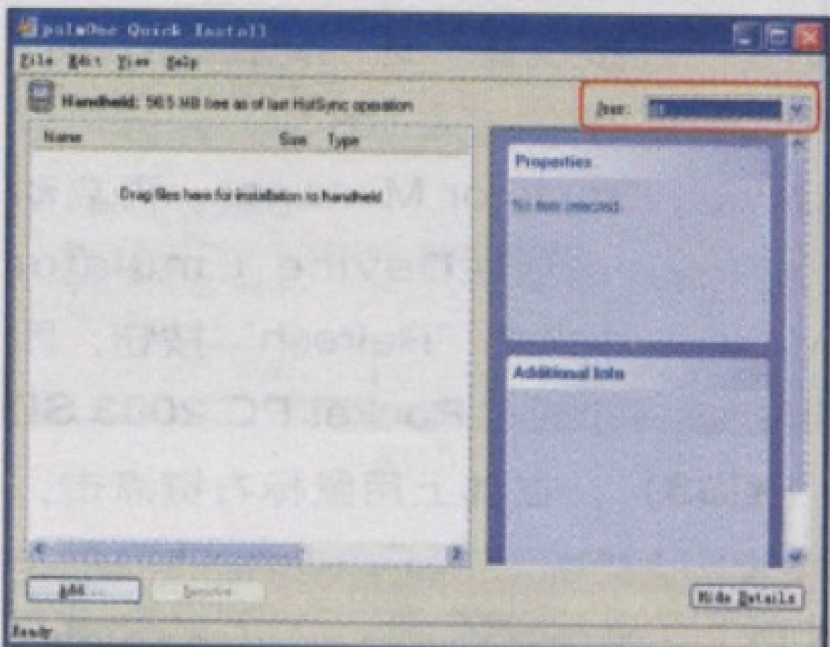
图23

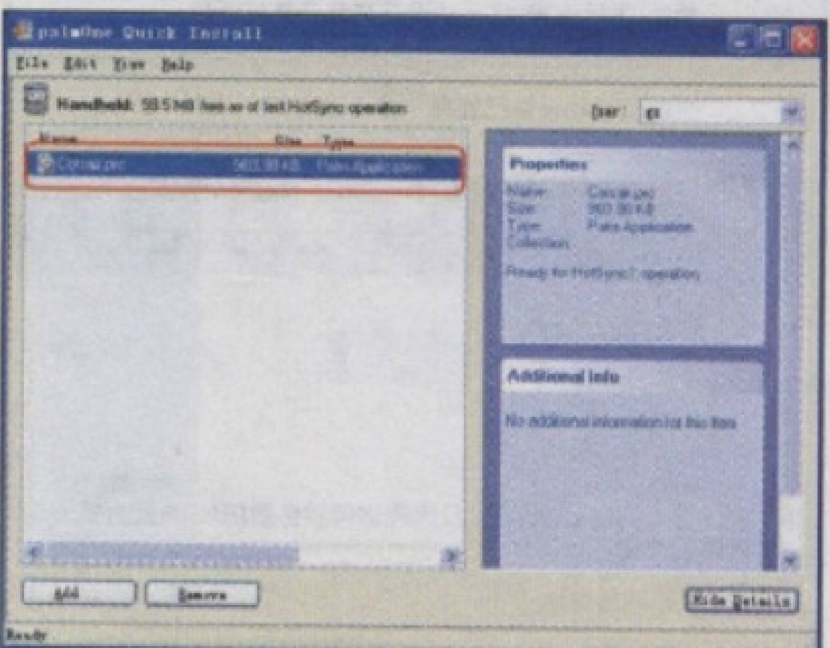
WorldNet”，然后鼠标点击选择“Phone”选项后的设置输入框（**图20**），在Phone设置窗口的“Phone #”选项后输入00并点击“OK”按钮返回（**图21**），再点击“Done”按钮返回Hotsync界面。此时只要点一下中间的同步按钮，模拟器就会开始同Palm Desktop进行同步（**图22**），用户可选择已有的或创造新的同步用户（**图23**）。


图24

完成同步后，用户的掌上电脑即可获得用户PC上的相关数据，例如Outlook中的联系人信息等，PC端也同样会获取掌上电脑上的数据以进行备份（**图24**）。此时可利用同步来安装软件，例如安装游戏Corsair，用户首先应该在Palm Desktop的启动菜单中启动Palm Desktop，可看到窗口左边有日程、联系人等6项同步功能，点击其中“Quick Install”按钮（**图25**）。在弹出窗口的“User”选项中设置要同步的用户，然后按“Add”按钮选择要安装的文件（**图26**），在文件选择框中找到要安装的Corsair.prc程序文件，打开按钮返回Install tool界面（注意在程序列表中已出现了刚才选择的Corsair.prc程序文件了）（**图27**），确认无误后关闭Install tool界面，接着会弹出一个提示框告诉用户在下次同步时这个文件就会被安装到Palm中，按下“OK”按钮确认即可（**图28**）。下面再次进入模拟器的同步界面，按下其中的同步按钮，同步完成后，刚才选择的Corsair就会被安装到Palm中，单击它就可开始游戏了（**图29**）。


图25


图26


图27

可以说同步是掌上电脑最重要的应用功能，也是对其最感性的应用体验，不过，如果只是使用模拟器测试软件，则不必使用同步安装这样麻烦的方式。用户只要使用鼠标右键点击模拟器主界面，在弹出菜单中选择“Install”→“Database”，然后在文件选择框中选择硬盘上的PRC程序文件即可完成安装，或者干脆用鼠标直接将PRC程序文件拖到模拟器主界面上，这样就能轻松完成安装，还能快速测试软件（**图30**）。模拟器右键菜单的功能非常强大，例如能改变掌上电脑的RAM容量、显示窗口的比例等，用户一定要仔细研究这里的相关设置。

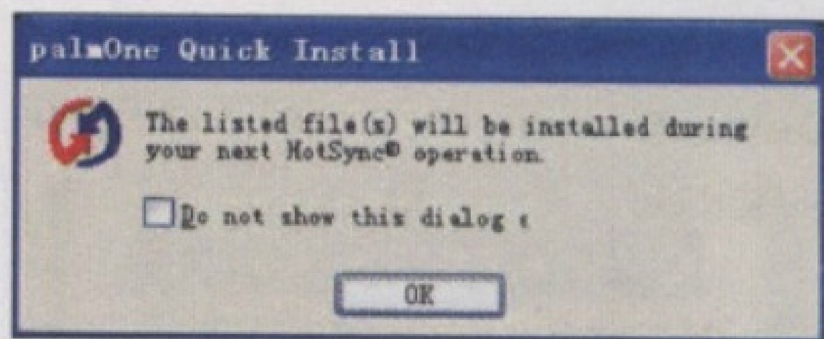


图28

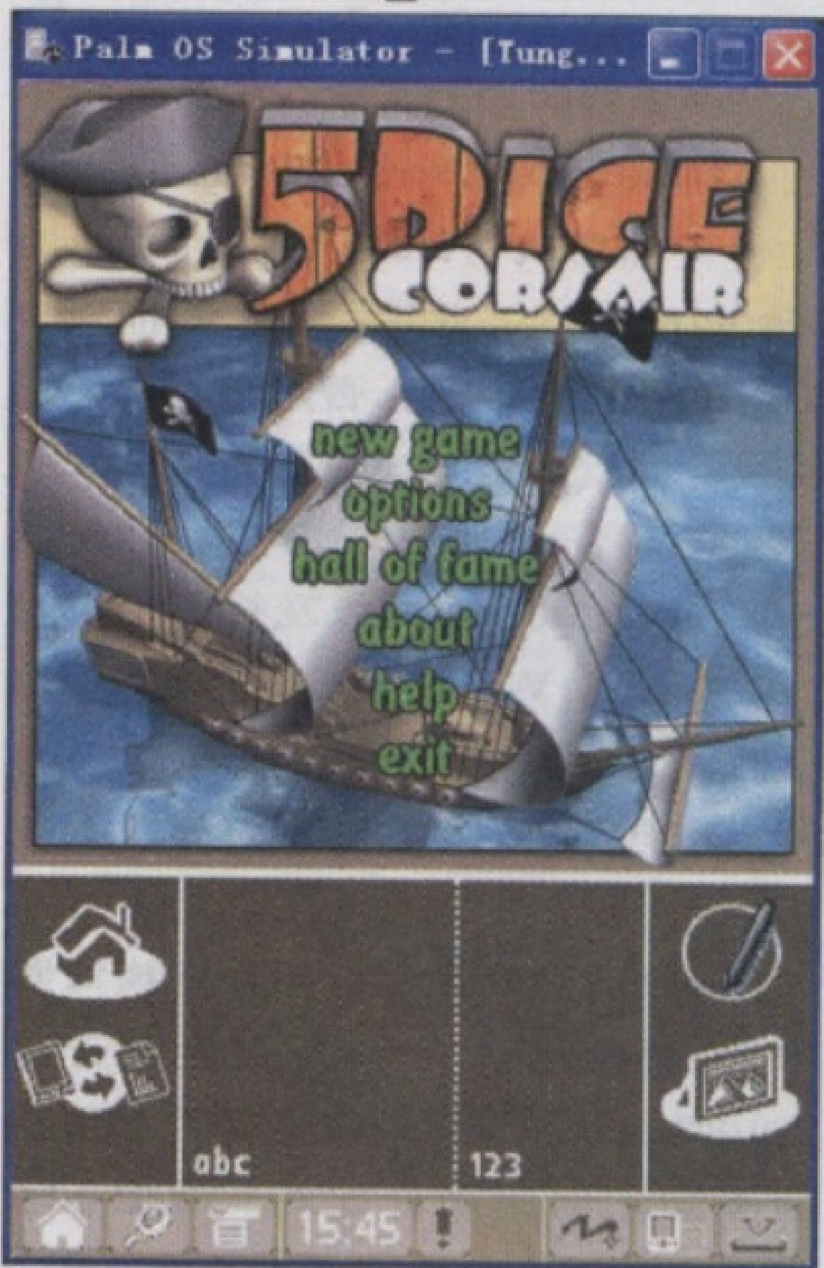


图29

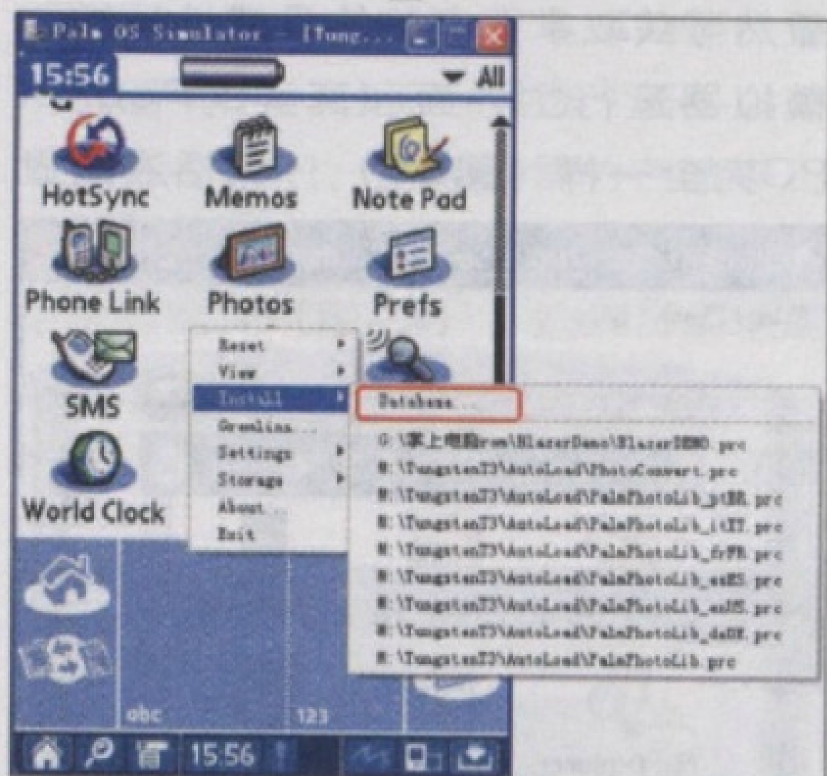


图30

二、来自微软帝国——Windows Mobile

Windows Mobile模拟器出现相对较晚，而且一直属于微软的开发包组件，普通用户应用显然非常困难。不过，微软最近已放出独立版本的Windows Mobile模拟器，不仅解决了普通人应用的问题，在模拟度上也跃上一个台阶，Palm仿真器很多方面的遗憾在这里都完全弥补，用户几乎可将其视为真实的掌上电脑。唯的一遗憾是，模拟器对PC硬件配置要求较高，这也是微软软件的一贯特点了。要获取这个模拟器首先要打开微软测试网页（http://beta.microsoft.com/），使用MSN的账户进行登录（也即Hotmail的邮件账户），然后在Password中填写“MSDEVICE”

即可获得模拟器的安装文件DeviceEmulator050419.msi，直接安装即可。

1.微软版模拟器

安好装模拟器，在开始菜单中可看到模拟器的启动菜单，用户一定要先执行Register Device Emulator注册组件，然后执行Device Emulator Manager一次，此后再选择其他模拟器，执行快捷方式，否则模拟有可能失败。微软的这个模拟器附带了两个ROM文件，分别是掌上电脑的Pocket PC WM2003 SE，以及智能手机的Smartphone WM2003 SE，每个ROM又有“Cold boot”和“Restore”两种启动方式，区别在于“Cold boot”每次启动都会恢复初始状态，而“Restore”则会保留用户在模拟器中的操作。此外针对掌上电脑还有Square的快捷方式，其只是外部造型的不同。因此选择执行Emulate Pocket PC-WM 2003 SE(Restore)，显然可获取掌上电脑的最感性认知。模拟器运行主界面和真实的Pocket PC完全一样（**图31**），包括液晶显

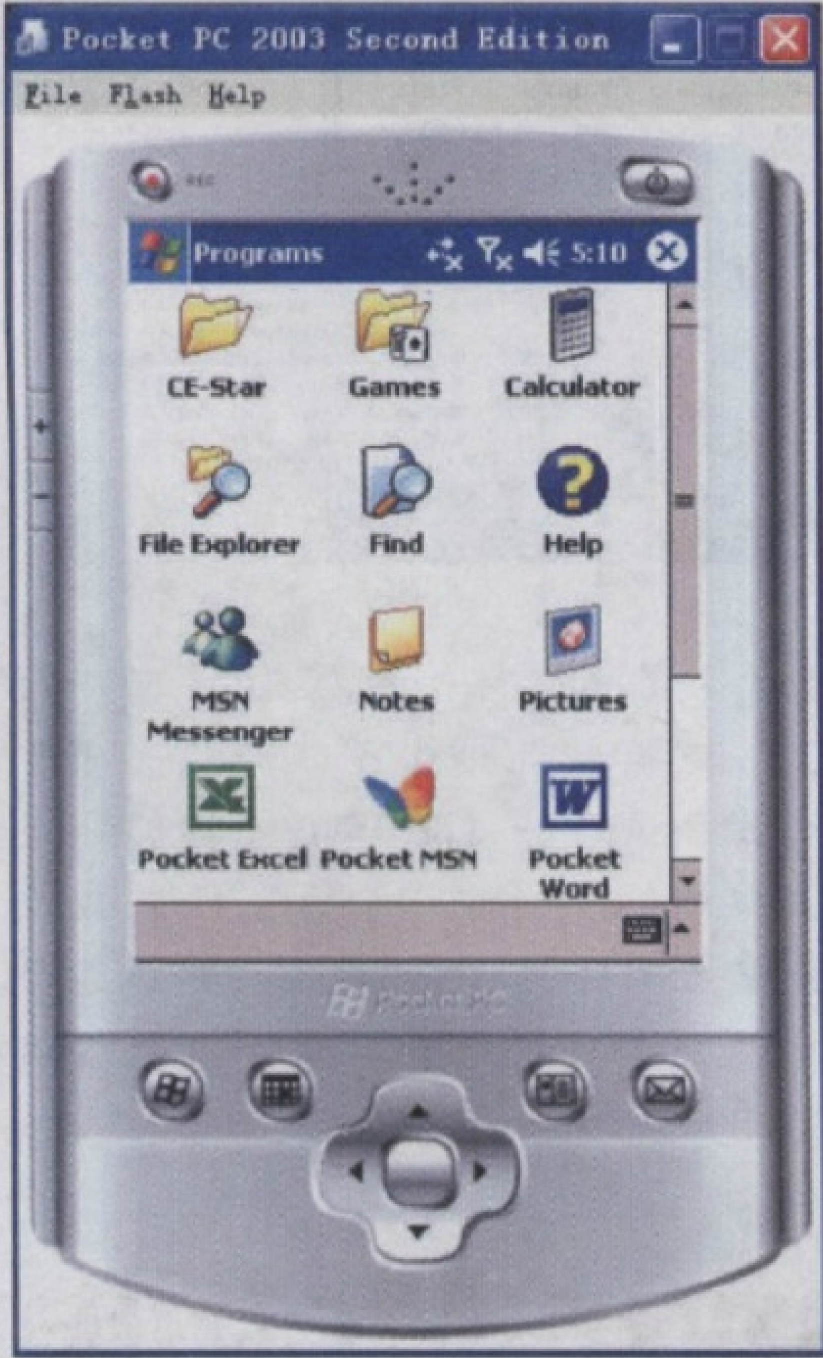


图31

示屏和所有的硬件按钮，同样是使用鼠标模拟手写笔的操作。事实上对于一个使用Windows平台的PC用户，能轻松地掌握Windows Mobile模拟器的基本操作，也很快能从使用中区分出Palm和Windows Mobile的不同。

Windows Mobile模拟器也能进行同步功能，同样也需要安装PC端管理工具Microsoft ActiveSync（http://www.onlinedown.net/soft/21106.htm）。当Microsoft ActiveSync安装完毕后，使用鼠标右键点击任务栏中的ActiveSync图标，并在弹出菜单中选择“连接设置”选项，在设置窗口中勾选所有连接项（**图32**）。先执行Device Emulator Manager，再启动模拟器。然后在Device Emulator Manager中点击“Refresh”按钮，即可找到一个设备Pocket PC 2003 SE（**图33**），在其上用鼠标右键点击，在弹出菜单中选择Cradle，此时可发

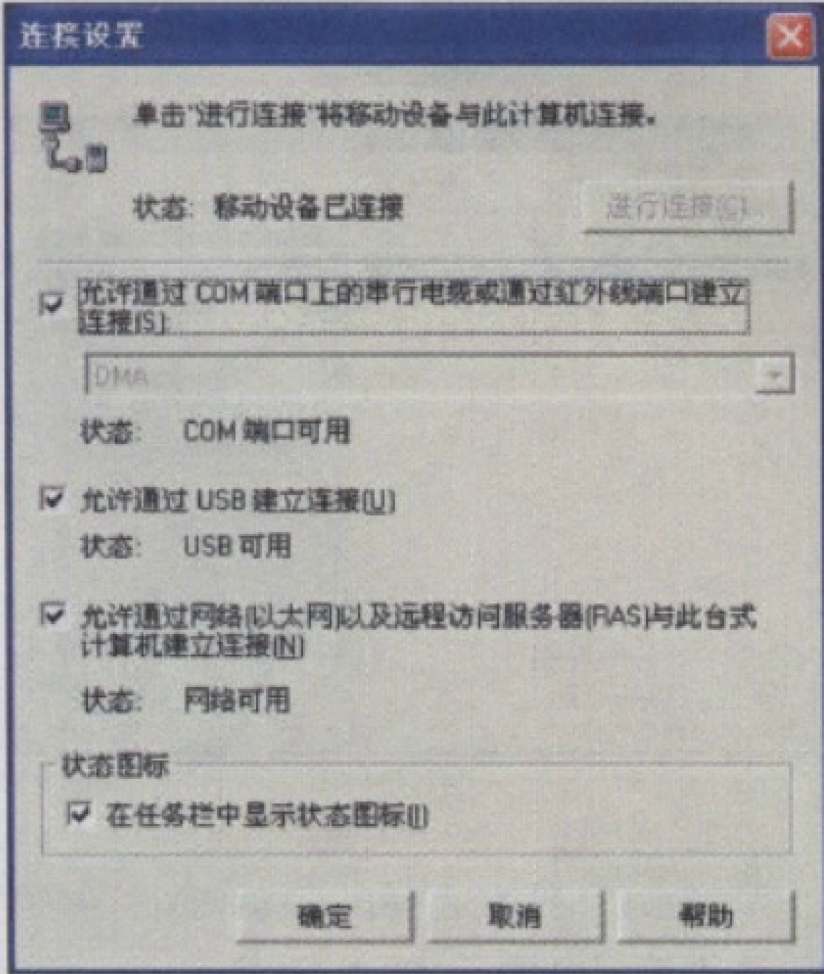


图32

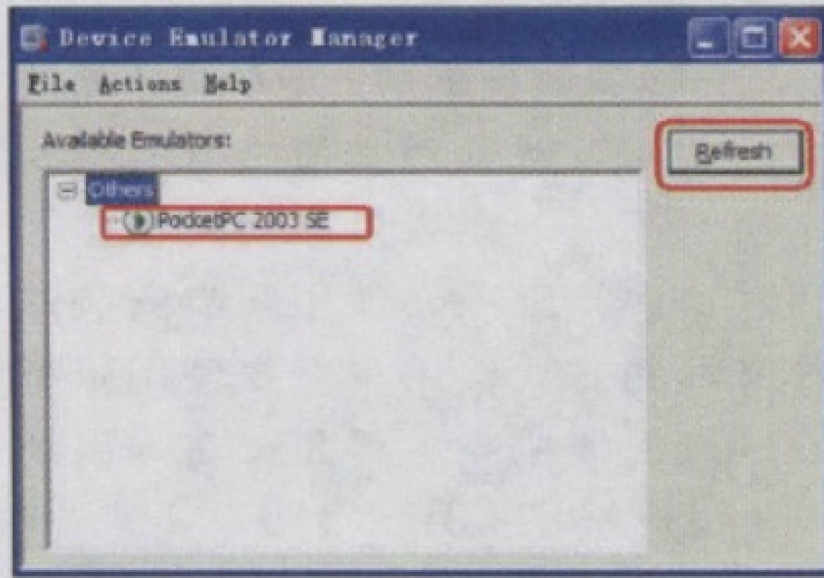


图33

现任务栏的Activesync图标变成绿色，并且自动跳出Activesync主窗口进行同步（**图34**）。用户可在掌上电脑中查看到从PC中同步过来的邮件、联系人等各种信息数据（**图35**），而在PC端我的电脑文件夹中，其移动设备里就会出现和真实掌上电脑一样的Pocket PC设备，并且能从此访问修改模拟器中文件目录（**图36**）。同步

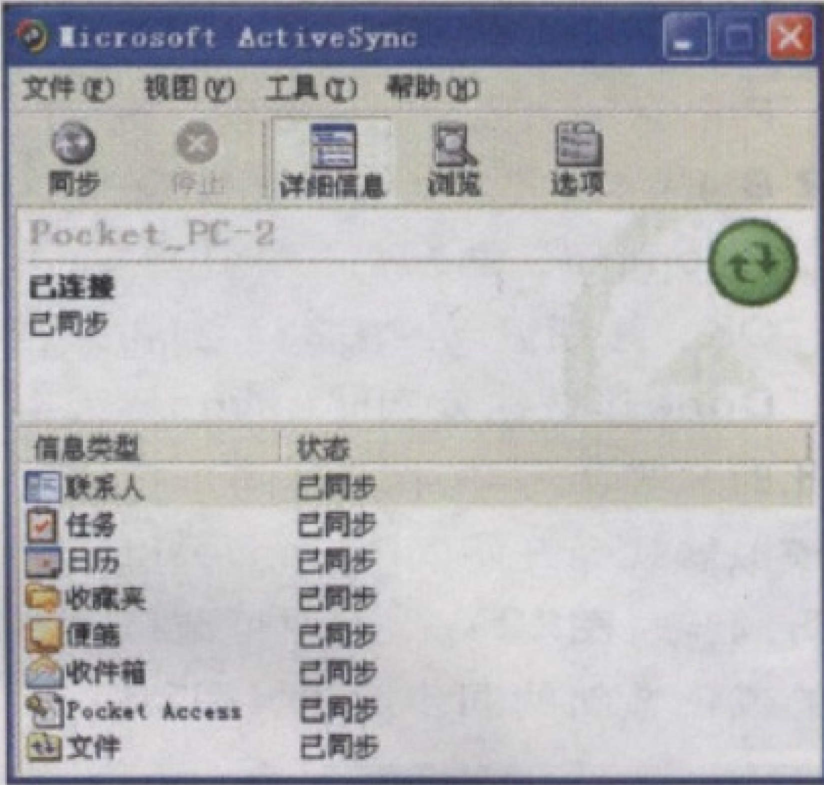


图34

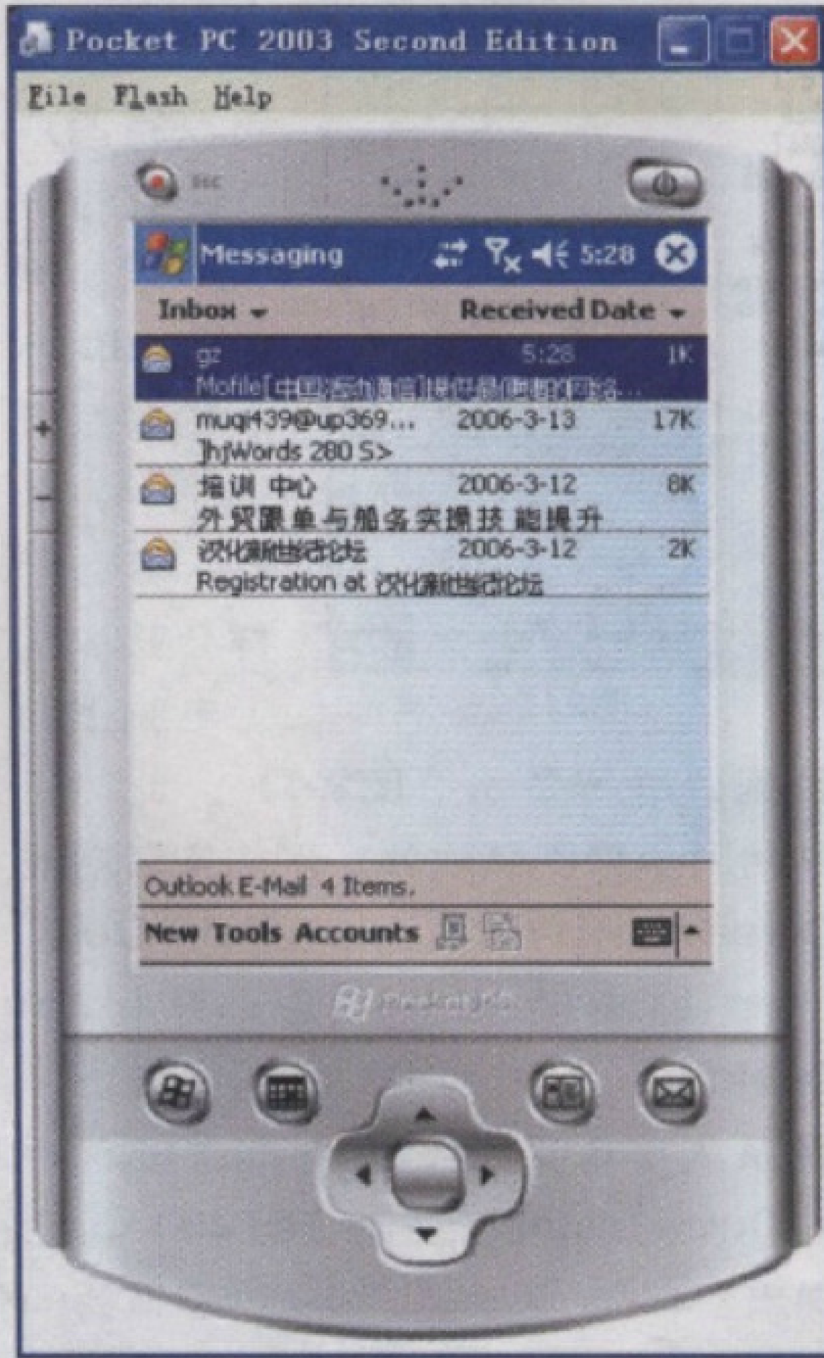


图35

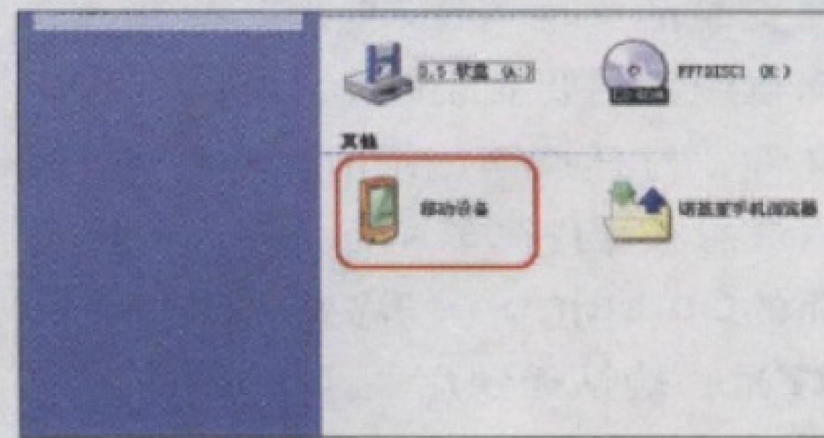
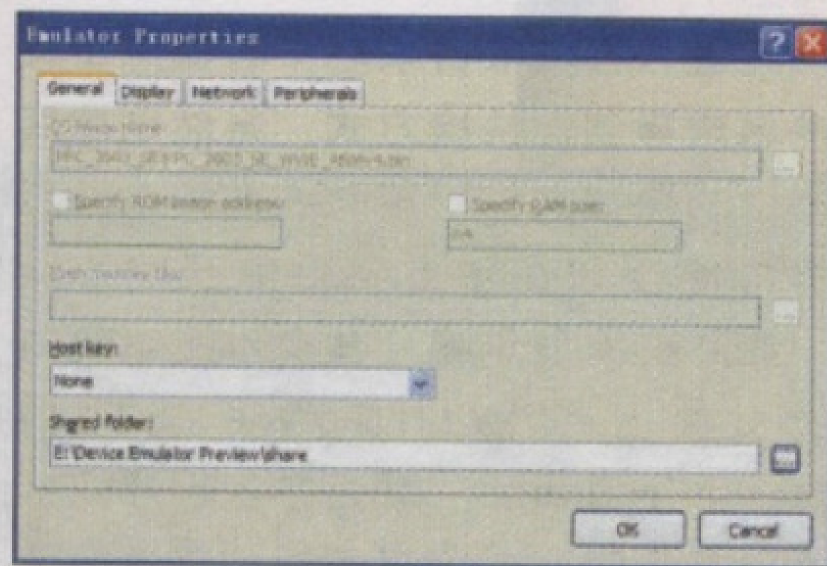


图36

功能当然非常强大，能实现多种应用功能，例如掌上电脑的上网等，这里就不再详细讲述了，下面介绍与同步相关的软件安装。

在安装软件前先点击模拟器的下拉菜单“File”，选择“Configure”选项，在弹出设置窗口的“Share folder”中指定一个文件夹，而这个文件夹也就成为掌上电脑模拟器的外接存储卡（**下页图37**）。如果用户在模拟器上查看存储卡信息，会发现存


图37

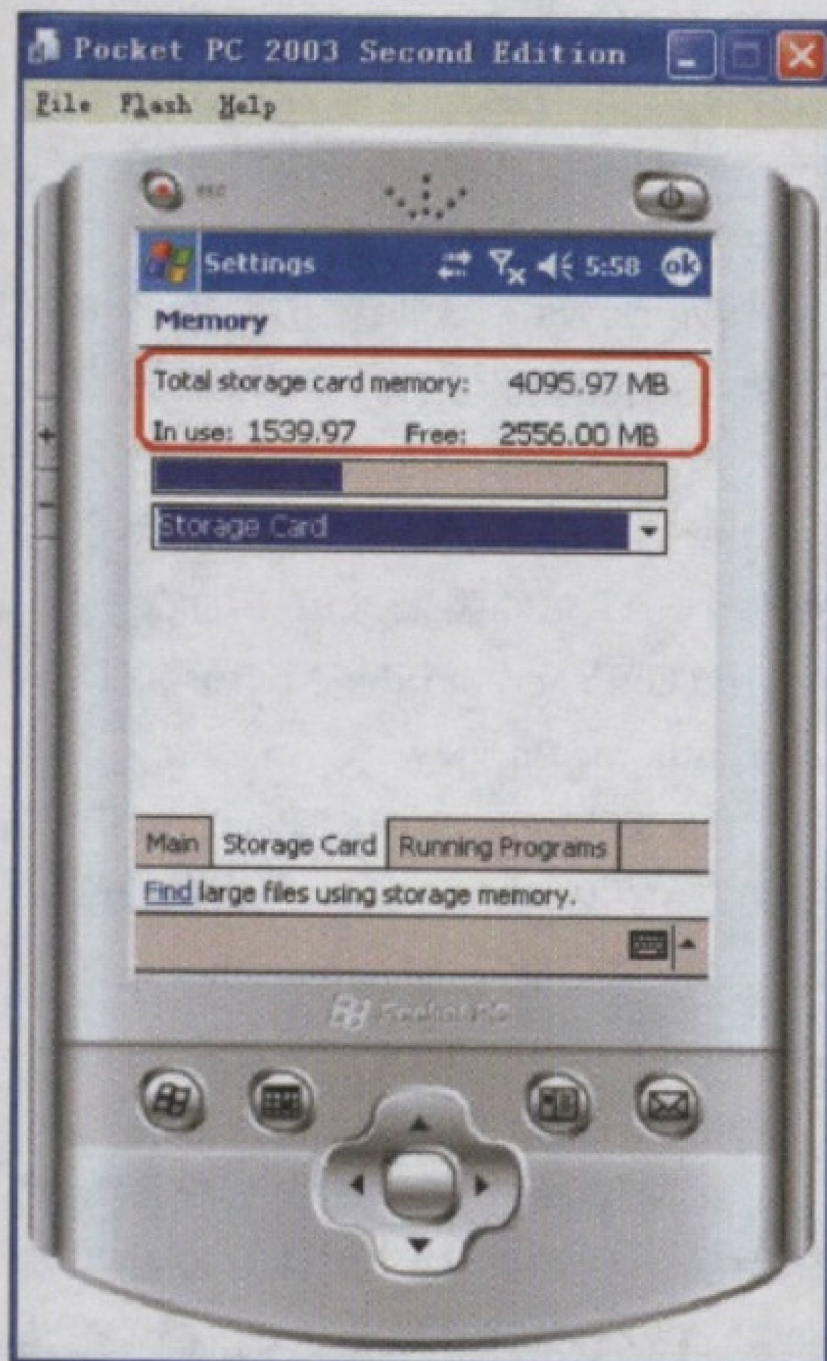
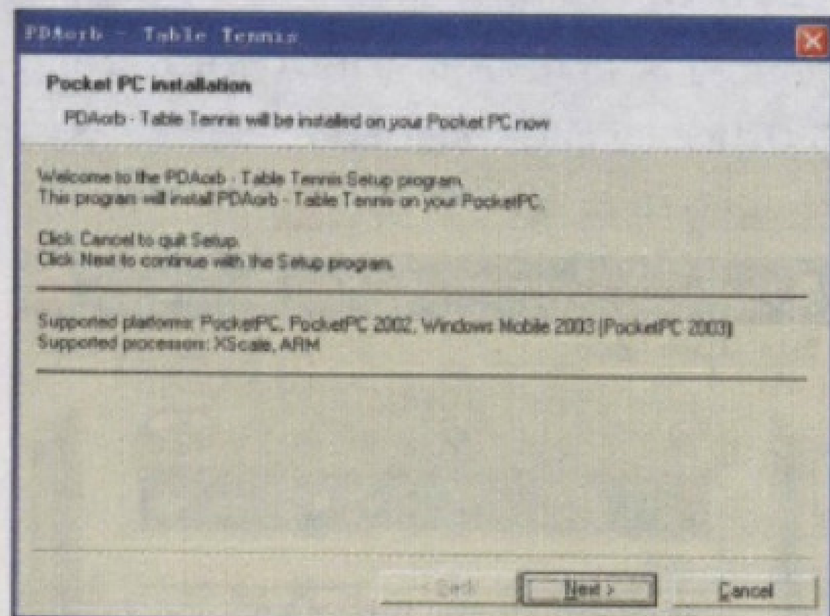


图38


图39

储卡的空间也正是文件夹所在硬盘分区的空间（**图38**），这里暂且放下存储卡先回到软件安装问题上来。相对于Palm上只有一种程序格式.prc文件，Windows Mobile中的情况就要复杂许多，它的软件安装格式有3种。首先是带安装包的可执行文件.exe格式，用户要在模拟器同步连接的前提下，在PC端执行.exe文件（**图39**）。当用户点击进入安装后，会自动弹出“正在获取移动设备数据”的窗口（**图40**），接着又会出现一个对

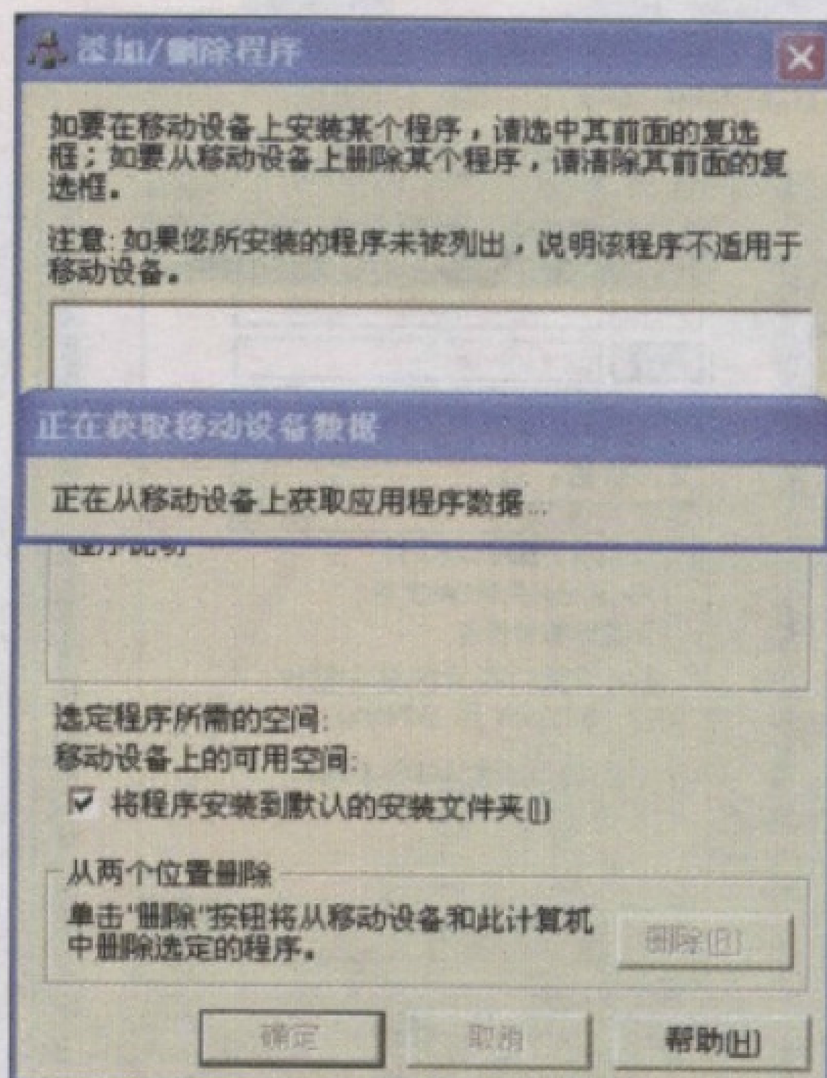


图40

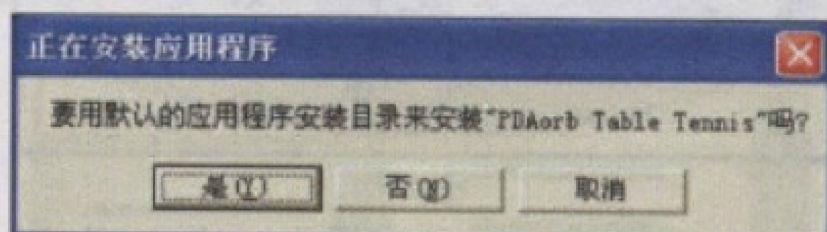


图41

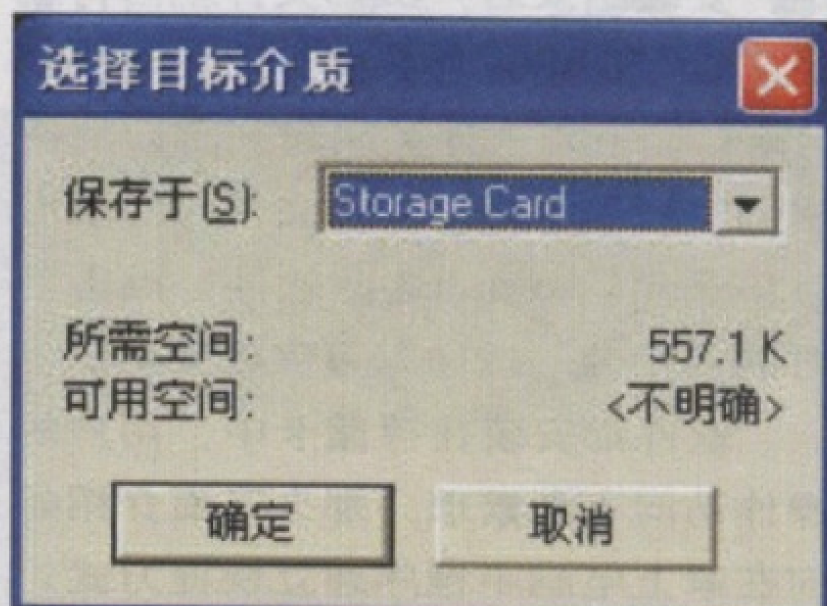


图42

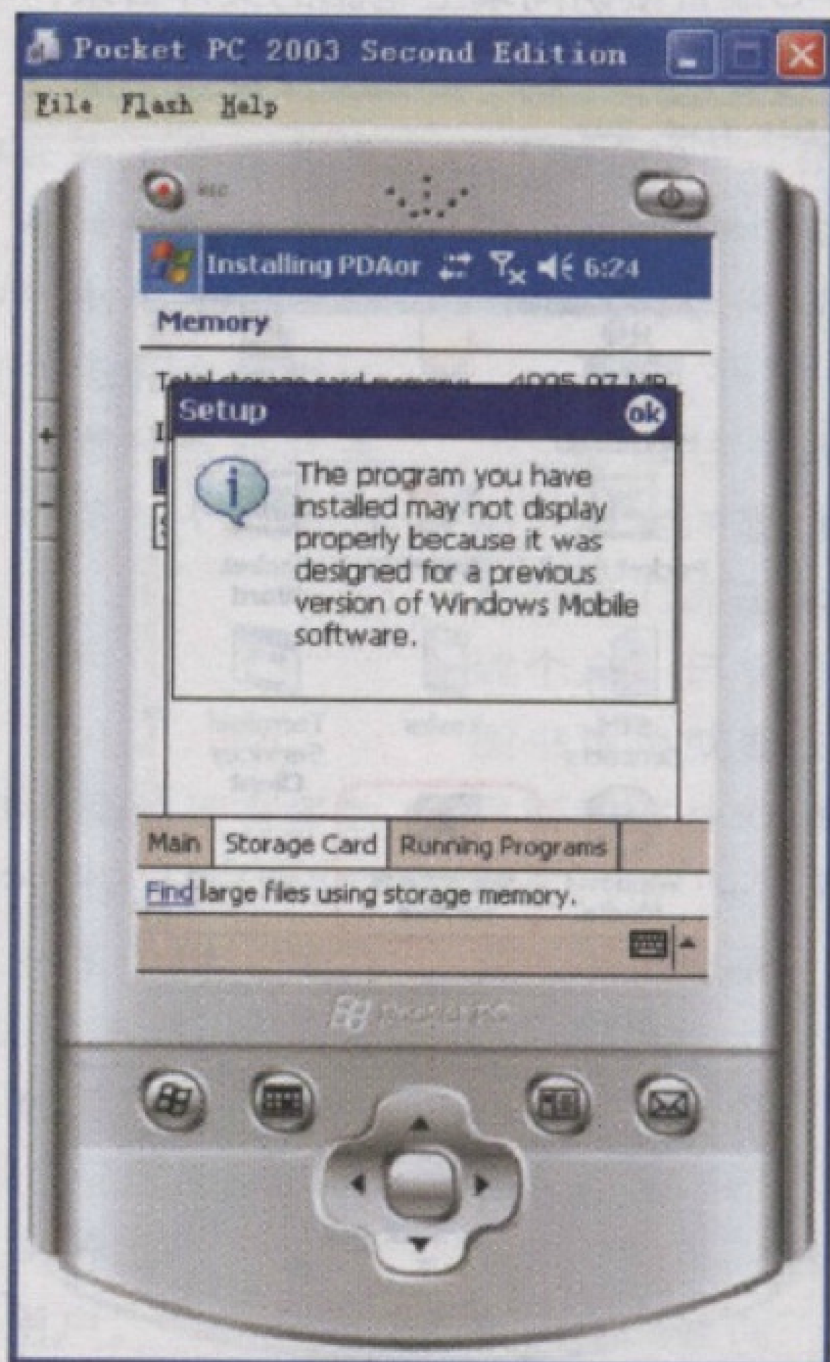


图43

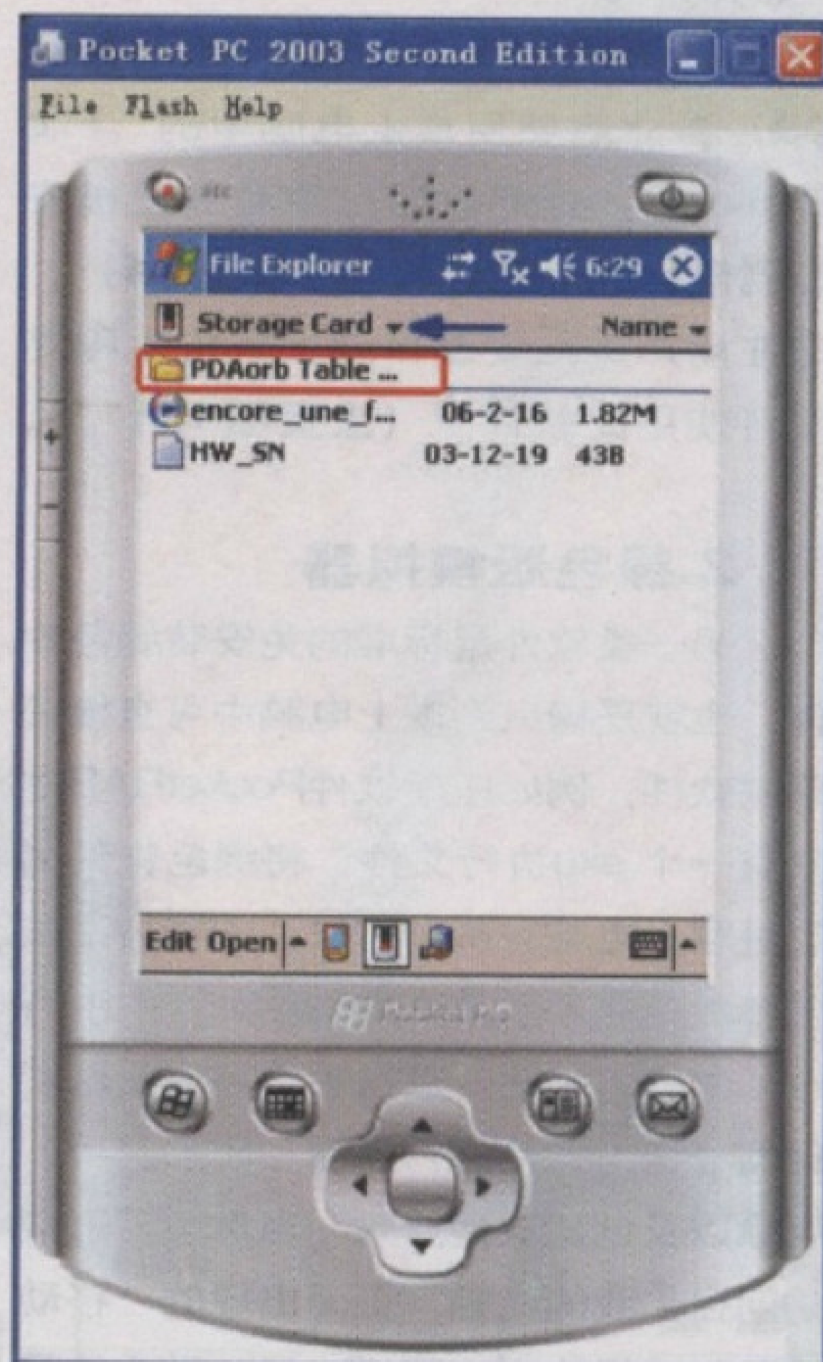


图44

话框，询问用户要将软件安装到哪里。如果用户选“是”，则会安装到PPC的主内存中；如果用户选“否”，则会安装到PPC的其他位置中（**图41**）。这里当然选“否”以节省主内存空间，上面设置的存储卡正好用来安装软件，接着在这个对话框中进行选择（**图42**），选好目的地后确定进行安装。软件安装完毕后用户可看PPC模拟器屏幕中的变化，通常

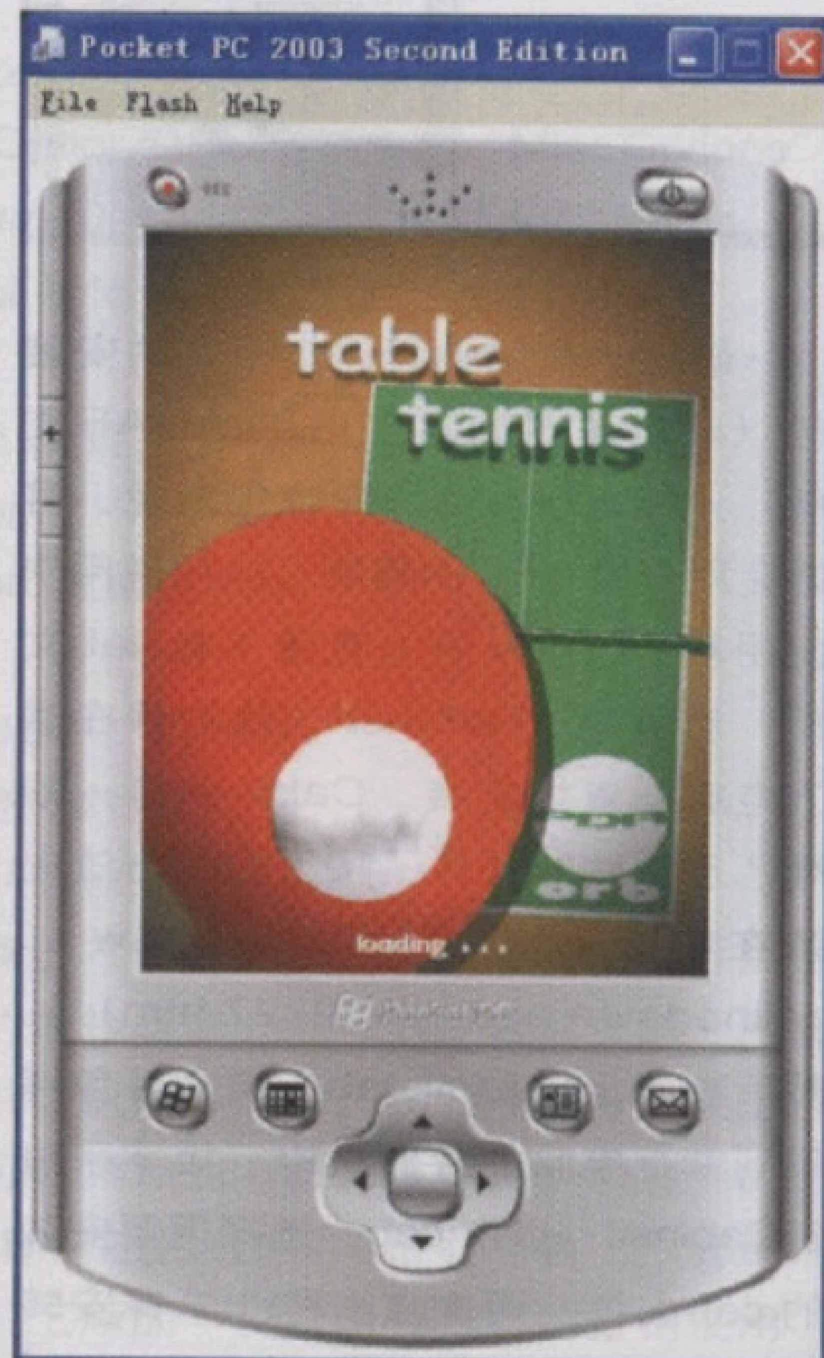
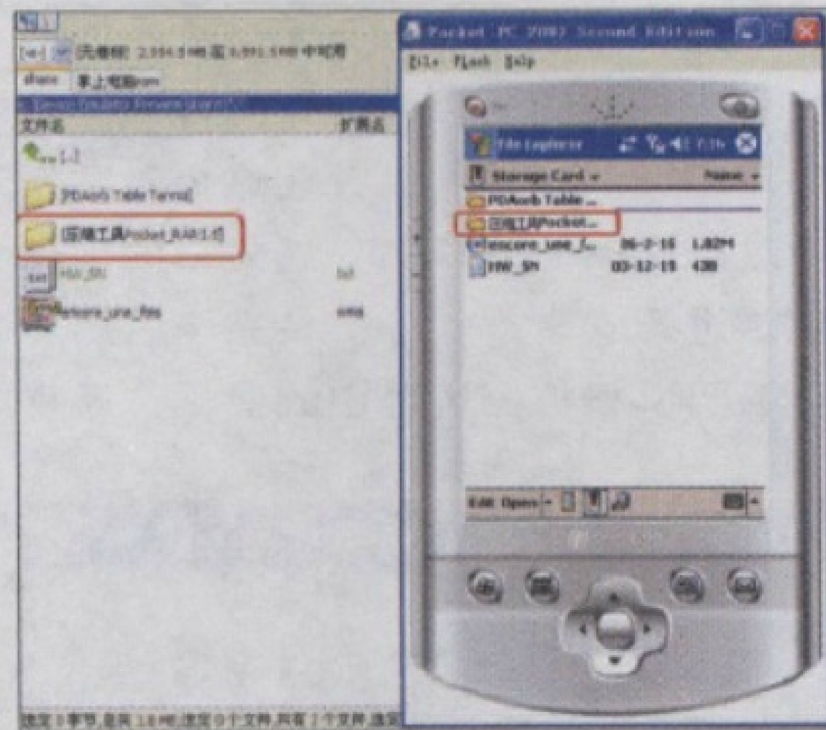


图45

也会有同样的对话框提示（上页图43）。此后使用掌上电脑中的“File Explorer”组件，即可查看到已被安装到储存卡中的软件（上页图44）。现在用户进入安装目录，双击主程序就可使用此软件了（上页图45）。

2.绿色版模拟器

另一类软件是标准的免安装绿色软件，也就是拷贝到掌上电脑中可直接使用的软件，例如压缩软件PocketRAR就只有一个.exe执行文件。将绿色软件拷贝进掌上电脑有两种方法。一种方法是同步的前提下，在Activesync软件中有个“浏览”按钮，点击后就可像资源管理器一样对文件进行操作，比如拷贝、删除以及创建快捷方式。当然也可直接访问在“我的电脑”里面出现的“移动设备”，操作方法同样。另一种方法是用读卡器直接拷贝软件到存储卡里面，由于模拟器的存储卡是指定文件夹，因此只要将软件直接拷贝到此文件夹，在掌上电脑中即可访问执行了（图46）。


图46

最后一类软件是.cab格式的安装包（注意是对应掌上电脑的CAB文件），相对于.exe的安装包来说，可避免用户没有PC的限制，比如说用户使用掌上电脑从网上直接下载.cab文件，然后通过CabinstI这款软件在掌上电脑上直接安装。CabinstI是一款绿色且免费的软件，按上面的方法先装在掌上电脑中（http://www.onlinedown.net/soft/39877.htm）。然后将掌上电脑的.cab安装文件包拷贝到掌上电脑的存储卡中，接下来执行CabinstI，点击.cab，选择需要安装的.cab文件，再次点击Path选择安转的路径（图47）。用户可选择“安装后不删除CAB文件”，如果不选的话，安装结束后，CAB文件就自行删除了。“CAB程序关联”可把.cab文件和CabinstI软件关联起来，以后在资源管理器中执行.cab文件时，就可直接调用CabinstI这款软件，点击下方的“安装”按钮即可完成安装。

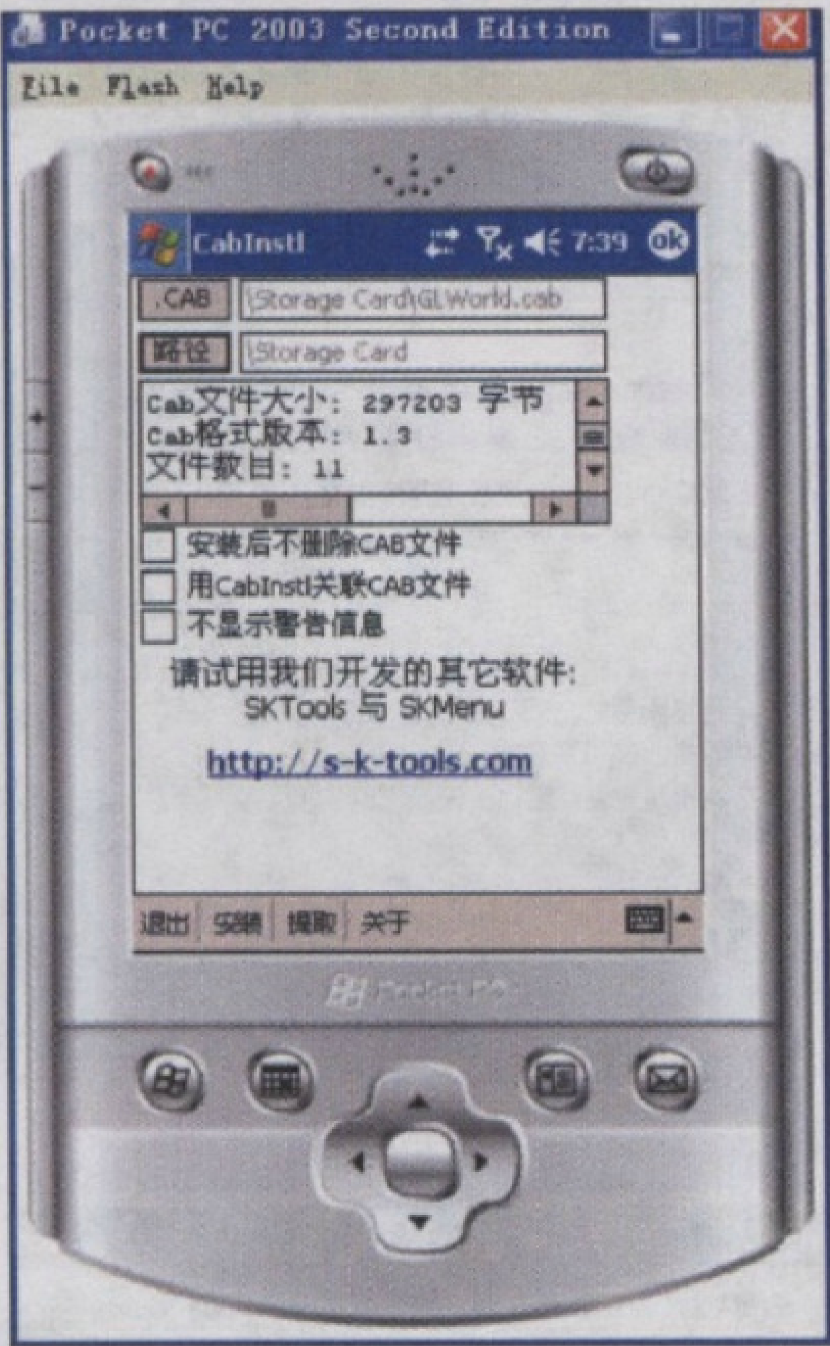


图47

软件都安装在存储卡中，用户的操作访问不免繁琐，那么下面介绍如何在掌上电脑中程序建立快捷方式。当掌上电脑和PC同步连接后，可通过PC端直接访问掌上电脑的文件目录，因此进入存储卡目录后，右键点击文件名选择创建快捷方式，当然创建后产生的快捷文件可重命名，那么要怎样才能让它在掌上电脑中开始”→“程序里面显示呢？其实掌上电脑中的文件夹“\Windows\Start Menu\Programs”就是存放程序快捷方式的位置，所以只要把刚创造的快捷方式文件移动或复制到该文件夹就可以了。此时用户查看程序桌面时，就可看到刚放入的程序快捷图标，使用它就能快速启动软件了（图48）。

Windows Mobile模拟器确实要比Palm仿真器强大完善，不过其设置调整大多不能依靠图形界面，而是要使用命令行参数进行调整。例如用户建立一个BAT文件要输入以下内容：

```
cd C:\Program Files\Microsoft\Device Emulator Preview
DeviceEmulator.exe SP_2003_SE\SP_2003_SE_WWE_ARMv4.bin /memsize 128 /skin SP_2003_SE\Smartphone_2003_Skin.xml
exit
```

这里假设模拟器是安装在默认路径中的，使用此BAT文件启动模拟器即可将默认的64MB主内存调整为128MB。事实上利用命令行参数，甚至可执行最新的Windows Mobile 5.0中文版系统（图49），这些不妨先留给用户自己研究。

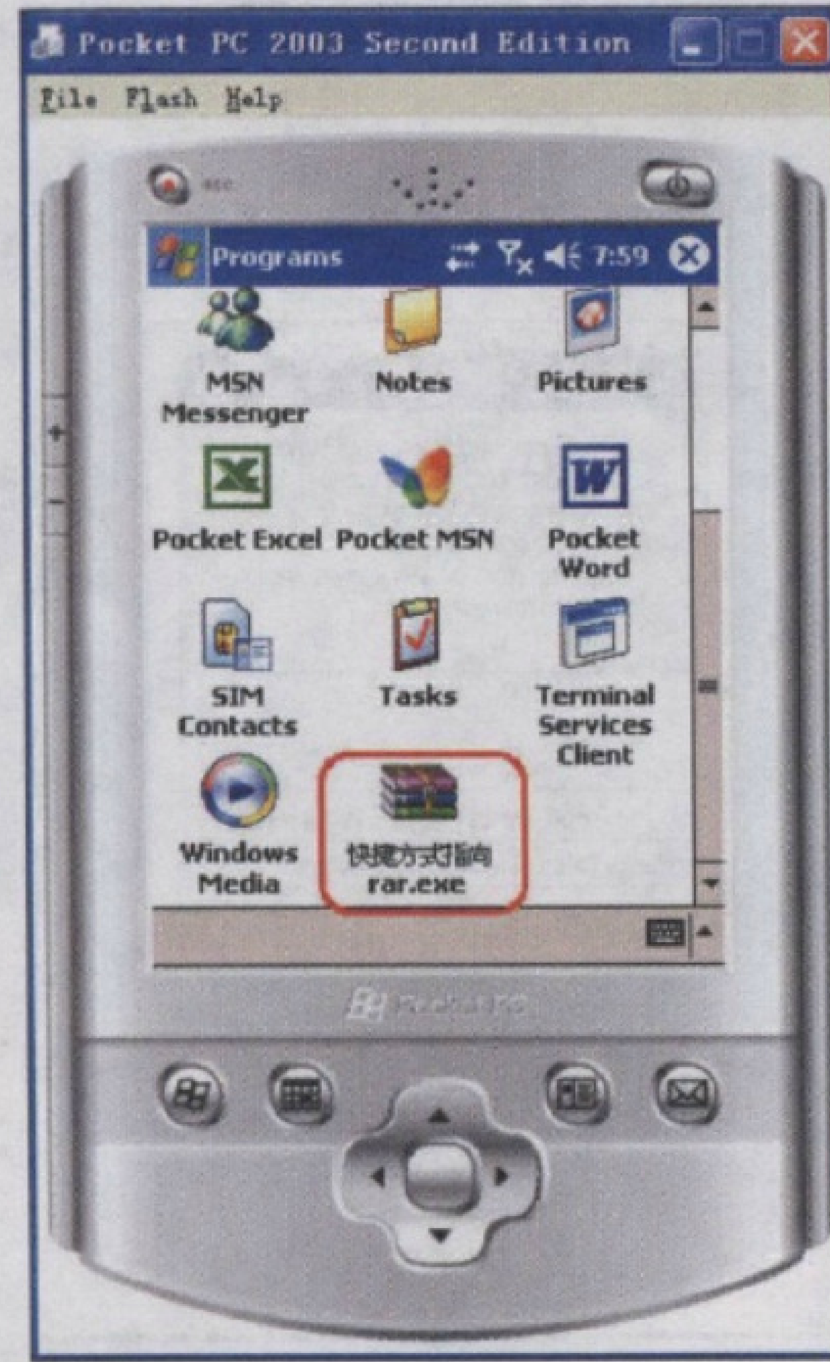


图48

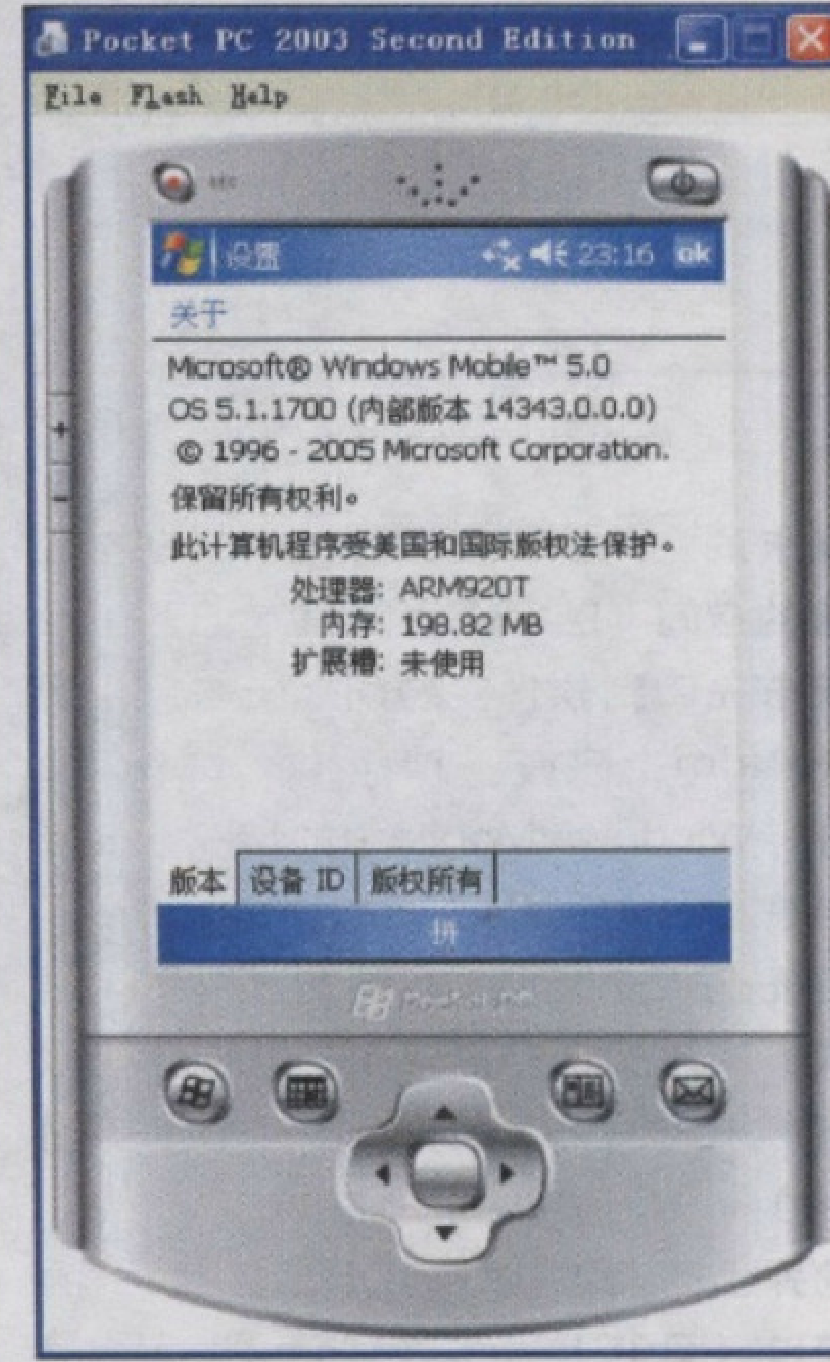


图49

在信息时代，说到联系朋友我们会想到QQ而不会想到用纸笔写信；说到购物我们会先估量网上银行账户里还有多少钱而不会想到钱包里有没有现钞——很多情况下我们的思维已经数字化，或者说离不开网络和电脑。那么我们今天就再进一步，看看生活中那些事情还可以用数字的方法解决，给他来一个颠覆——或许今天你不是这么做的，但一年之后，十年之后？说不定你的生活比我们的文章还数字化得厉害。

信息时代
个人信息的数字解决方案

■天津 李远

一、图书收藏

问题提出：一年下来，我们怎么都会买上那么几本书，至少24本《大众软件》不能缺吧。有时候懒得跑书店，从网上也能当下来好几部热门图书的电子版，当作收藏。日积月累，百来十“本”的纸质书还有电子书，要收拾起来也不是件轻松的事。书一多，有时候想找某一本书一时半会儿还真不一定能找到，要是有个像图书馆那样的检索系统就好了。

解决方案：个人图书馆——eLibpro

下载地址：http://songstech.com/elib/eLibPro1.3_setup.exe

这是一款由国人开发的软件，但是却在国外拥有多数的用户，大概老外们更热衷于个人收藏的整理。软件的方便之处在于无论是纸质书籍还是电子书籍，都可以进行分类管理，而且还默认支持中文界面，方便了国内用户。

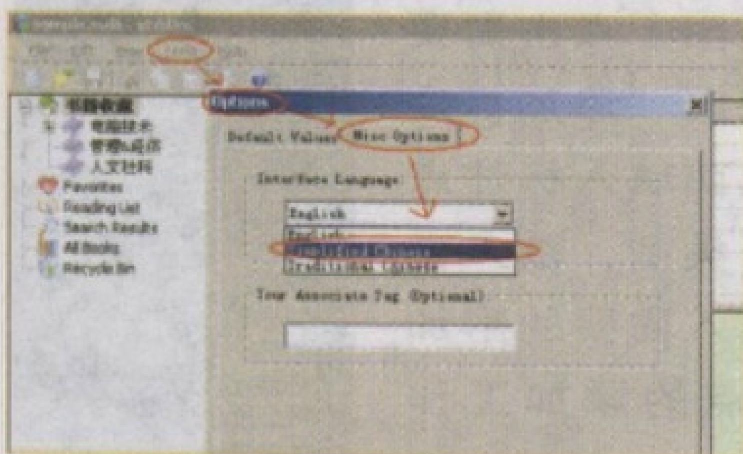


图1

如果安装后软件界面为英文，那么依次选择菜单的“Tools”→“Options”，在“Options”对话框里的“Misc Options”页里的“Interface Language”为“Simplified Chinese”，重新执行软件即可显示简体中文界面（**图1**）。

1.图书管理

每每往书架里添置了一本书，或者向硬盘里放了一本书，那么我们都在eLibpro里给这本书建个户，日积月累，我们的个人图书馆也就建立起来了。软件主界面和Windows的资源管理器差不多，带“+”号的栏目可展开，在“书籍收藏”上点击右键可进行“添加分类”“添加书籍”等操作。合理的书籍类型分类可方便我们管理，同样也便于我们今后对书的检索等操作。在相应的分类项上选择“添加书籍”，可将添加的书归为该类别。添加书的方式有3种：“根据ISBN在线查询”“根据书名，作者和出版社在线查询”“手工添加”，前两种方式的查询使用了Amazon.com的数据，不支持中文书籍，所以大多数的国

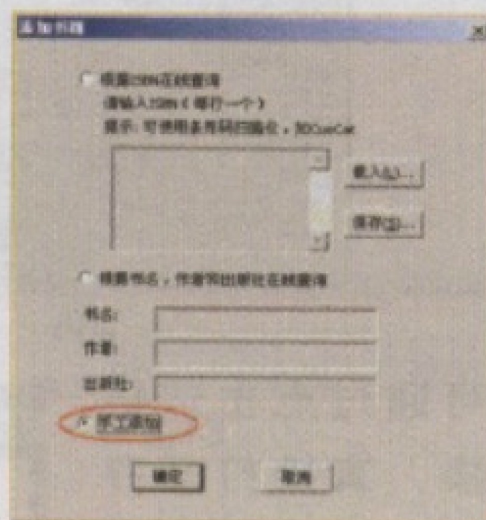


图2

内用户只能通过手工添加的方式进行书籍的“入户登记”了（上页图2）。

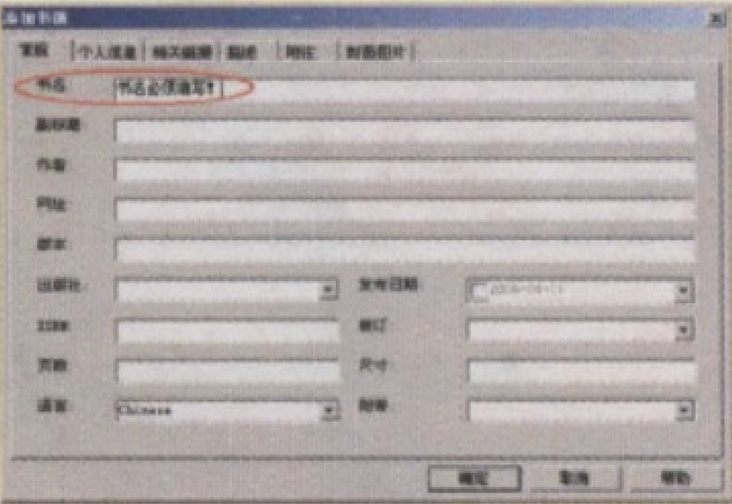


图3

书籍相关信息添加界面如图所示（图3），首先必须填入书名，然后可根据需要填入相关的内容。对于电子书来说，最好将电子书的本地链接添加进去，这样就可在eLibpro里直接调用电子书了。方法如下：选择“相关链接”页，点击“添加”，在弹出的窗口中，“类型”选“文件”，名称选“电子书文件”，路径选择电子书在本地硬盘上存放的路径，“注释”信息任意填写（图4）。同样，你也可在这里填入诸如电子书的下载页面链接或者纸质书籍的介绍页面链接等信息。在其他标签页里还可定义书籍的封面封底图片之类的信息。总之，书籍的信息越全面，越方便我们日后进行检索和浏览。

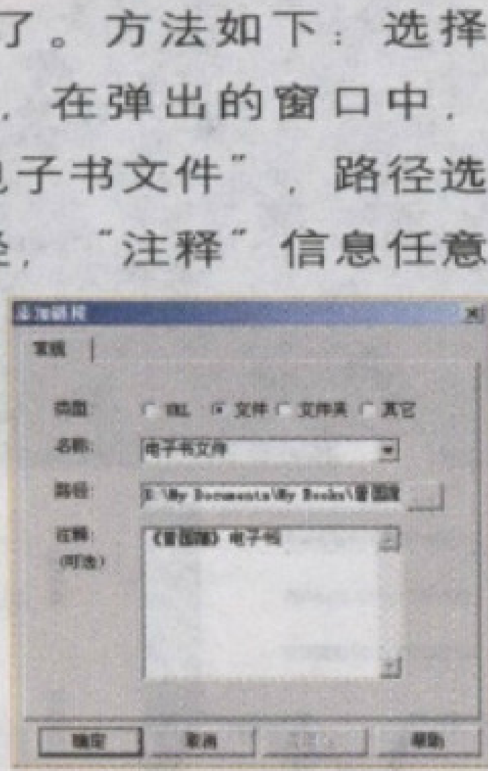


图4

2.视图显示

添加完书后，选择相应分类，我们可在右侧的列表里看到所添加的书。点选某一本书，即可在下方的视图中显示书的详细信息，也可以通过鼠标框选的方式同时选中多本书，下方视图会列出所有选中书的信息。所列出的信息全部来自之前我们添加书籍时定义的信息。该视图有多种显示方式，在菜单栏“视图”→“内容模版”里进行选择，每一类视图均有简体中文，繁体中文，英文3种语言显示：“Brief”只显示书籍的作者，出版社等常规信息，“Default”显示书籍的详细信息，在这种视图下，会有“相关链接”的项目出现，这样对于电子书籍，我们就可通过点击该链接，直接打开存放在电脑中的电子书了，前提是在添加该书的时候你进行了电子书文件的链接（图5）。“Forum”视图会以论坛代码的方式显示该书的基本信息，你可直接复制后用于发帖子。最后一种“Title Only”将书的标题、作者等基本信息以最简略的方式显示出来，一般用在需要打印书籍清单时，选中需要在清单中出现的书，然后从菜单上选择“文件”→“打印预览”可看到打印的效果（图6）。



图5

图6

上述的4类书籍信息显示方式除了可打印输出外，还可导出成为XML文件或HTML文件，选择“文件”菜单下的“导出”命令即可。视图中看到的显示方式即为打印或导出的效果，可根据不同需要进行选择。

二、地图查询

问题提出： 节假日外出旅游，地图是必不可少的工具，现在各类网站上提供的电子地图，基本上可满足我们的需要。就算是在城市里生活，要去某一个不熟悉的地方，事先到网上查一查地图，也可节约我们大量的时间。然而如果出门在外，上网不方便的话，纸质地图似乎就成了我们唯一选择。其实不然，一份安装在笔记本电脑里的数字地图，可给我们带来纸质地图无法带来的便捷。

解决方案： 本地电子地图——《我要地图》桌面版

下载地址： http://download.51ditu.com/download/51ditu_PcOnline_nomaps.exe

本软件主要用于城市行车方面的查询，第一次使用会提示你注册用户，如果想使用软件的全部功能，那就必须注册，注册是免费的。

首先说明一下地图的基本操作：软件界面的上方为工具栏，选择手形工具可以对地图进行拖拽平移操作；鼠标滚轮用于对地图进行放大缩小；在地图上点击右键可以进行“添加标注”，选择导航起点终点等操作。新安装的软件还没有可用的地图，需要先在右侧“城市地图列表”里选择要浏览的城市地图，下载后才可进行查看。这里提供了全国40多座主要城市的市区图，可根据需要选择下载。

1.添加标注

电子地图无法避免信息滞后的现象，比如哪栋大厦找不到啦，那间饭馆地图上没有啊，一旦有这些情况，添加标注的功能就显得很重要了。点击软件主界面上方的“我要标点”按钮（或者通过右键调用该命令），在地图上点击需要添加标注的地方，会弹出“添加标注点”的窗口，依次在里面填入标注点的名称，选择类型及子类型，输入详细地址和电话，以及填入需要的附加信息，即可完成标注点的添加工作（图7）。

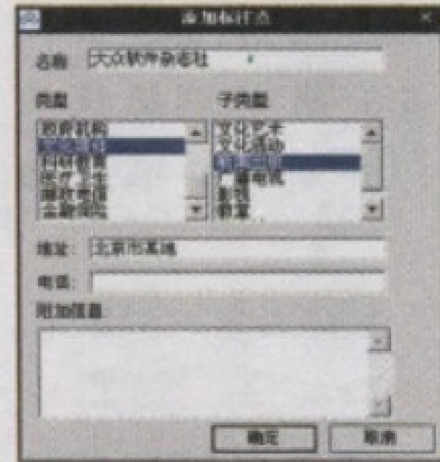


图7

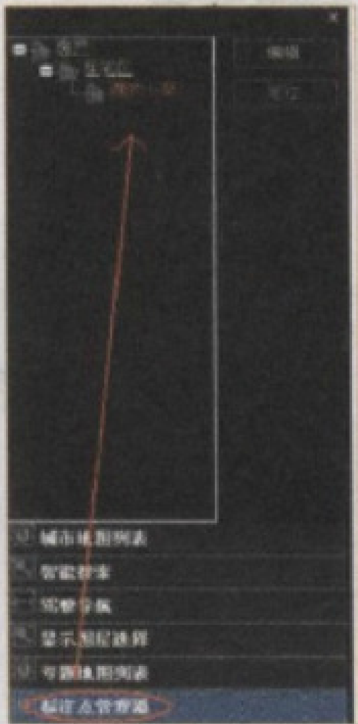


图8

需要查看标注点可通过左侧活动面板上的"标注点管理器"进行，选择之后可活动面板区域看到你已添加的所有标注点，选择一个标注点，可对其进行"编辑"操作，修改相关信息，还可进行"定位"，使地图迅速以标注点为中心显示（上页图8）。

2.驾驶导航

有时候知道要去的目的地，却不知道具体路线，这时候就需要用到电子地图的"驾驶导航"功能了。



图9

选择左侧面板上的"驾驶导航"，会提供两种方法进行查询："按名称查询"和"地图选点"。前者用于不太熟悉起点或终点的具体名称的情况，输入起点或终点的关键字，软件会自动检索出符合条件的条目供用户选择，而"地图选点"呢，则是直接在地图上标记起点和终点，适合知道起点和终点的具体位置而不清楚行车路线的情况。选择好"起点"和"终点"后点击"下一步"，系统会自动生成最佳的行车路线的图文报告，详细在地图上显示了路线，以及各段路程的转弯方向甚至各路口的标志性建筑，每个转弯都会在地图上用序号标出，用于和文字描述进行对照，非常方便（图9）。

三、日记写作

问题提出：网络时代，大多数人都开始习惯用Blog纪录自己的生活了。Blog属于写给别人看的日记，然而有些东西貌似只能写给自己看的，所以一本保密日记本对于我们来说是很重要的——尤其是心事重重的小女生们。一般来说，一本珍藏的普通笔记本可当作我们写日记的工具，或者一本带锁的日记本也可满足保密需要。然而我们这次的主题是"数字化"，当然写日记也可数字化地解决。

解决方案：电子多媒体日记——DiaryOne

下载地址：http://www.pimone.cn/download/diaryone_setup_cn.exe

写日记的软件有很多，也大都带有设置密码的功能。然而我们这次推荐的这款电子日记，除了在功能上比较全面之外，在用户界面上做得也很出色，一改日记软件冷冰冰的面孔（图10）。软件的界面就是一个"日记本"，输入用户名密码之后登录到日记的主界面，在此界面下我们就可以进行我们的日记书写工作了，当然，除了传统的日记写作外，电子日记还为我们带来了许多特色功能。



图10

1.声色日记

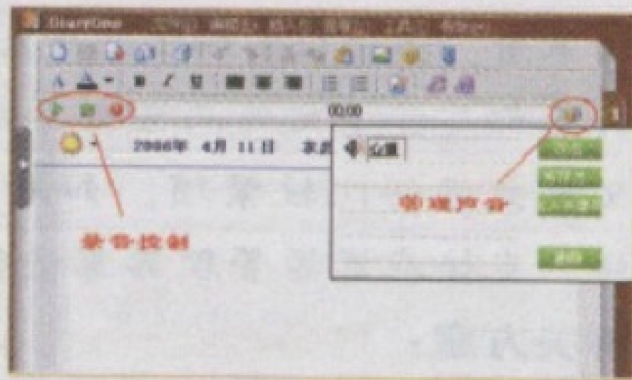


图11

电子日记相较于手写日记最大的优势在于可添加多媒体内容，例如图片声音等。在DiaryOne中，如果我们哪天懒得用键盘文字记录我们一天的心情，那么就拿起耳麦，"说"下一篇日记：点击"日记本"上方工具栏的红色"录音"按钮，即可开始录音，录音完成再次点击该按钮即可停止录音。录音完毕后点击左侧的"管理声音"按钮，可对录制好的声音进行"另存""删除"等操作，"加入收藏夹"可将声音添加到软件主界面左侧"收藏夹"面板里的"声音"类里，以便日后调用（图11）。

在日记里插入图片也是电子日记的优势之一，在日记的写作窗口点击鼠标右键，选择"插入"→"图片"即可选择要添加在日记里的图片了。DiaryOne还有插入表格等基本排版功能，都是一望即知的操作，在此就不再赘述了。

2.日记发布

DiaryOne还可以方便地进行网络日志的发布，目前支持了MSN Spaces的电子邮件发布功能，通过简单的设置，你可将DiaryOne里的日记方便地发送到你的MSN Spaces上——前提是需要你事先拥有一个MSN Spaces。设置方法：首先我们需要打开MSN Spaces的电子邮件发布功能：登录MSN Spaces后选择设置项里的"电子邮件发布"，然后根据页面提示填写完相关信息，点击"保存"（图12）。然后回到DiaryOne进行设置：选择"文件"→"发布到MSN Spaces的网络日记"，会出现发布设置的对话框（图13），这时候我们需要填入刚才在MSN Spaces留下的电子邮件发布相关信息，如图所示。设置完毕之后选择"发布到网络日记"标签，填写好你的日记标题，点击下面的"发布到网络日记"按钮即可进行发送。

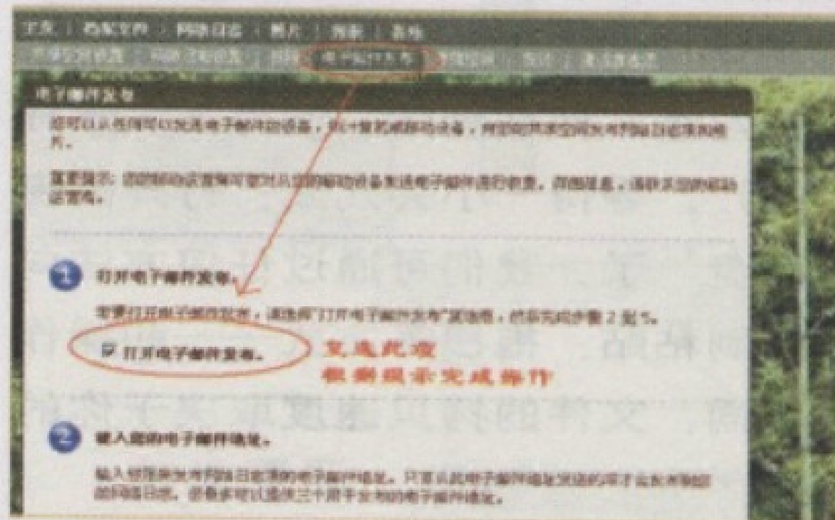


图12

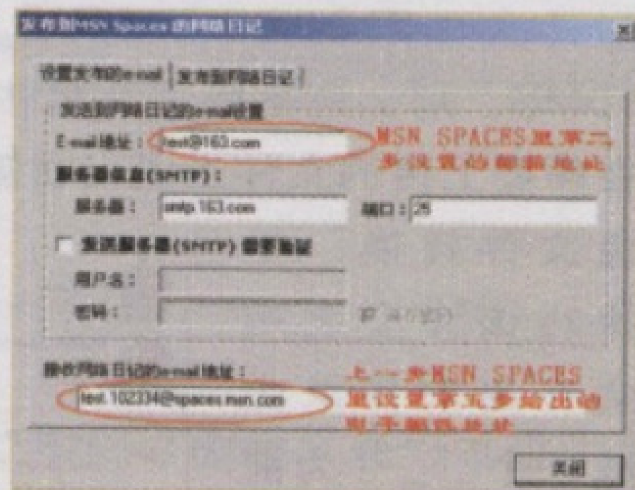


图13

发布过程中程序有可能会提示"发送失败"等信息，但往往日记已发布到你的MSN Spaces了，可登录空间查看一下，并不影响使用。

四、移动硬盘

问题提出：有时候笔者需要在单位的机器和家里的机器上互相传一些东西，例如上班时有文件没处理完需要拿

回家看。虽说U盘和移动硬盘可很好地解决这类问题，但如果都是些小文件而又需要每天频繁地插拔各类U盘硬盘又未免显得比较繁琐。如果在两台机器上像共享文件那样，直接在资源管理器里进行文件操作该多方便啊。

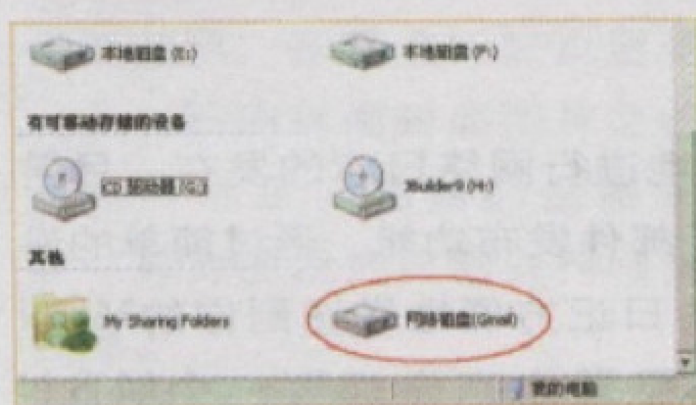
解决方案： 网络磁盘——Gmail网络磁盘

下载地址： http://google.tohot.com/gmail/download/cnGMailDrive109T0.exe

这款软件是将Gmail空间作为了网络硬盘使用，并且该“硬盘”在电脑中会以驱动器的方式显示，使用过程中我们无需登录任何网站，直接像普通文件夹那样操作即可。

使用该软件首先需要你具有Gmail的邮箱。如果没有的话问问身边使用Gmail的朋友，看看他们有没有Gmail的邀请名额。你还可访问http://www.bytetest.com/invite.do/language/chinese页面，看看有没有多余的Gmail邀请提供。有多余邀请的朋友也可到上述地址提交你的G蛋，给全世界还不能享受Gmail的朋友提供点帮助。

1. 基本操作


图14

软件下载后可在“我的电脑”里看到多出了一个“网络磁盘（Gmail）”的图标（**图14**），像打开其他硬盘一样双击该图标打开网络硬盘，第一次使用会提示你输入你的Gmail邮箱账户和密码（用于登录你的邮箱），可通过勾选“自动登陆”使得下次登陆时不用再输入密码（图）。等待一小会儿后，打开的窗口就是我们的“网络磁盘”了，我们可通过任何方式向里面添加文件，例如复制粘贴，拖拽等方式——和操作普通文件夹没有什么不同，文件的拷贝速度取决于你的网速。

2. 文件分割

拷贝到“网络磁盘”里的文件是以邮件附件形式存放的——我们可以通过以Web方式登录邮箱看到。Gmail的附件大小限制为10MB，如果需要上传的文件大于10MB，那么还需要用到文件分割功能，具体的操作是：在需要上传的文件上调出右键菜单，选择“Gmail网络磁盘文件转换”，执行该命令之后会在当前目录生成一个“_”为前缀的文件夹，该文件夹里即为分割完毕的文件（均小于10MB）（**图15**），然后将整个文件夹复制到网络磁盘中即可实现上传。在另外的机器上将该文件夹下载后，选择右键菜单的“Gmail网络磁盘文件转换”命令，即可把该文件夹还原为原始文件。

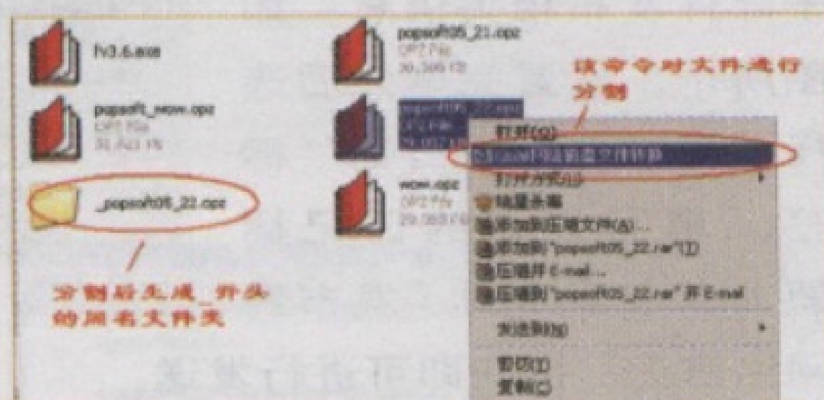


图15

3. 注意事项

在单位和家里的机器上都安装了Gmail网络磁盘后，就可实现脱离U盘拷贝文件了。网络磁盘文件的上传需要用到“Gmail网络磁盘”这款软件，下载的话可通过Web方式登录邮箱，直接下载相应邮件的附件即可——完全脱离该软件，只是没有文件夹操作这么方便罢了。

有时候软件会出现暂时无法连接邮箱一类的提示，这并不妨碍我们的正常使用，重试几次就可登录我们的网络磁盘了。

小提示： Google官方并不支持该类软件的使用，并称违反了使用规则，有可能会封停你的Gmail账户，而且使用该软件还会输入你的Gmail账户和密码，在安全性上没有保障，所以建议大家谨慎使用。

五、简历制作

问题提出： 面临大学毕业的学生们大多数要经历找工作这关，找到工作，能不能做出一份漂亮实用的简历是首先需要面对的问题。大多数学生都是在毕业找工作的时候才开始准备自己的第一份简历，没有经验，缺少指导，往往简历做得很糟糕：一是不确定那些东西该往简历上放，二是不知道该如何排版让自己的简历显得美观大方。如果能有一款软件整合了简历制作，那定会方便大多数找工作的毕业生们。

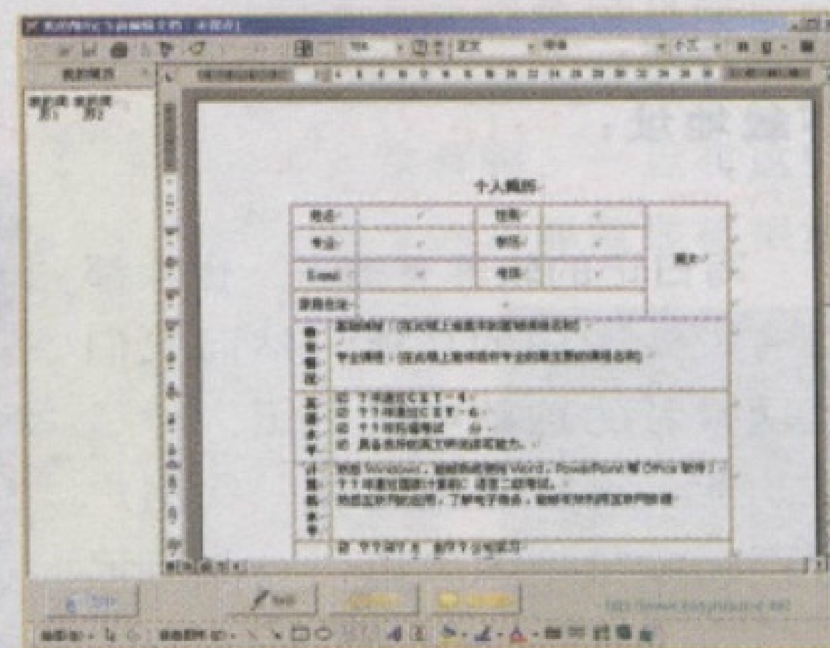
解决方案： 电子简历——轻轻松松写简历

下载地址： http://www.easyresume.net/download/Easyresume7_setup.exe

由于这款软件使用了Word模版，所以必须安装Office组件里的Word才能使用，支持的Word版本在Word2000以上。

1. 简历模版

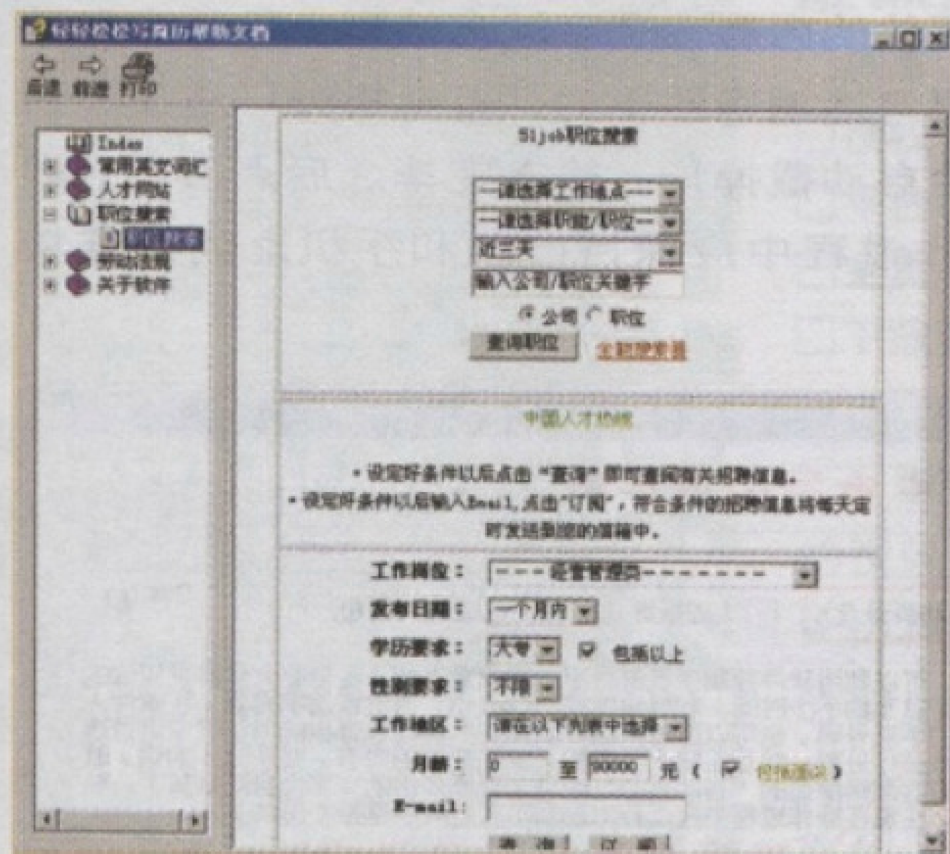

图16


图17

软件的使用很简单，打开软件可以看到主界面左侧有模版类别按钮，分别为“中文简历”“英文简历”“求职信”和“简历封面”（**图16**）。右边的窗口显示了所有的模版，点击模版可在左侧进行预览，双击可进入编辑状态，可将简历模版填入自己的信息，修改成适合自己的简历（**图17**）。在编辑状态下，软件实际上调用了word进行模版编辑，操作和用word制作建立差不多，再次不再赘述。简历编辑好后，可以点击下方的“保存”按钮保存成“我的简历”以便下次调用，注册后还支持将简历导出

成为word文件，以作为电子简历使用。

2. 附加功能


图18

软件的主要功能是利用模版制作自己的简历，还有一些附加功能也值得我们关注。点击“帮助与注册”菜单，调出软件的帮助文档。在文档中除了简单的软件介绍外，还有诸如“常用英文词汇”、“人才网站链接”等内容，比较实用的还有“职位搜索”（**图18**），支持51job、中国人才热线等求职网站的职位在线搜索。另外“劳动法规”栏目也值得广大毕业生关注，在做简历找工作的同时，学会保护自己的合法权益。

总体来说，“轻轻松松写简历”不仅仅是一款简历制作软件，她整合的一系列功能能较全面地为我们找工作提供便利，是我们找工作的好帮手。

六、名片管理

问题提出： 日常工作中，日积月累，名片越来越多，如果没有一个系统的管理，要在一大堆名片里找出某个人还真不是件容易的事。或者说，逢年过节，需要给大量客户发贺卡，一个个手写信封这工作量可不小……

解决方案： 名片管理——大名鼎鼎2006

下载地址： http://www.onlinedown.net/soft/6942.htm

软件整体风格清新明快，其界面还极力模仿Office系列，用户可以轻松上手。下面我们分几项重要功能来简单介绍一下软件的使用。

1. 客户添加

在客户管理模块里，对于客户名片的分类较为仔细，除了按照客户名片使用频率进行分类外，还有按照客户所属地区，与软件用户的关系，以及姓氏拼音进行的排序分类，很大程度上方便了对客户名片的查询（**图19**）。当然这种便利依赖于客户名片信息的详略。

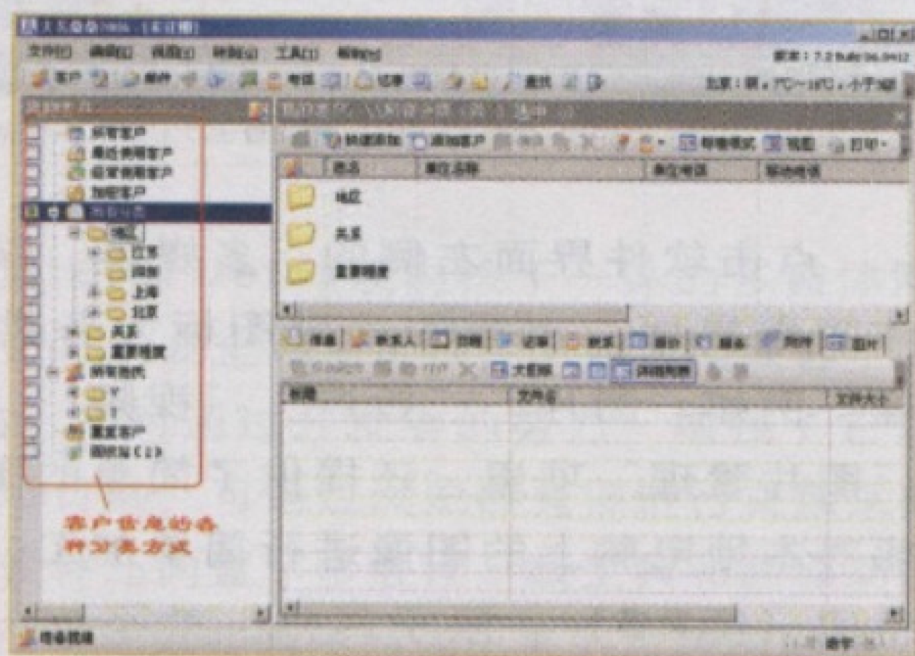


图19

单击“快速添加”可进行客户名片的添加操作。“常规”页属于基本信息的填写。在“细节”页里，勾选“锁定该名片”可以避免名片被意外删除。在该选项页里还可添加默认条目没有的信息——自定义信息（**图20**）：点击自定义信息一栏里右边的“自定义”按钮，调出“自定义客户条目”，可看到软件已默认了一些条目，只须点击相应条目按钮即可将该条目添加到客户信息中。如果没有需要的条目，点击下方的“进入自定义模式”按钮，再点击上方的某个按钮即可修改其名称。

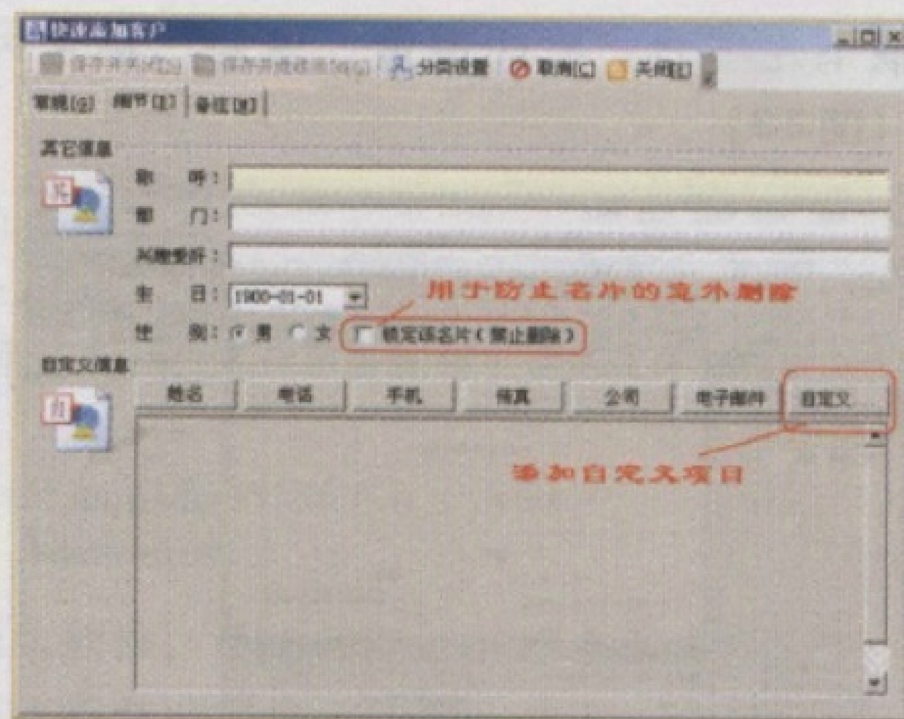
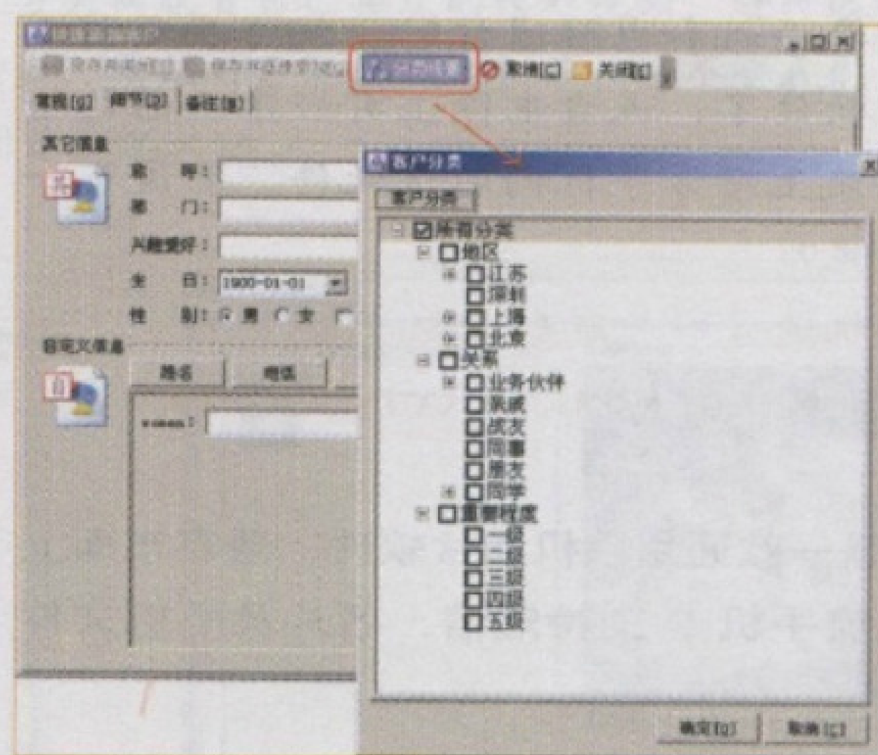


图20

2. 类别管理

在“快速添加客户”窗口里，上方的“分类设置”按钮用于将改客户信息归类（**图21**），勾选相应类别可以将该客户名片归到该类别下，便于今后的检索。


图21

如果需要添加类别，则可以在软件主界面下，先点选右侧相应的分类，然后根据要求选择“编辑”菜单里的“新增同级分类”或“新增下级分类”即可，这里的“同级”和“下级”是相对于你所点选的某个分类来说的（**图22**）。

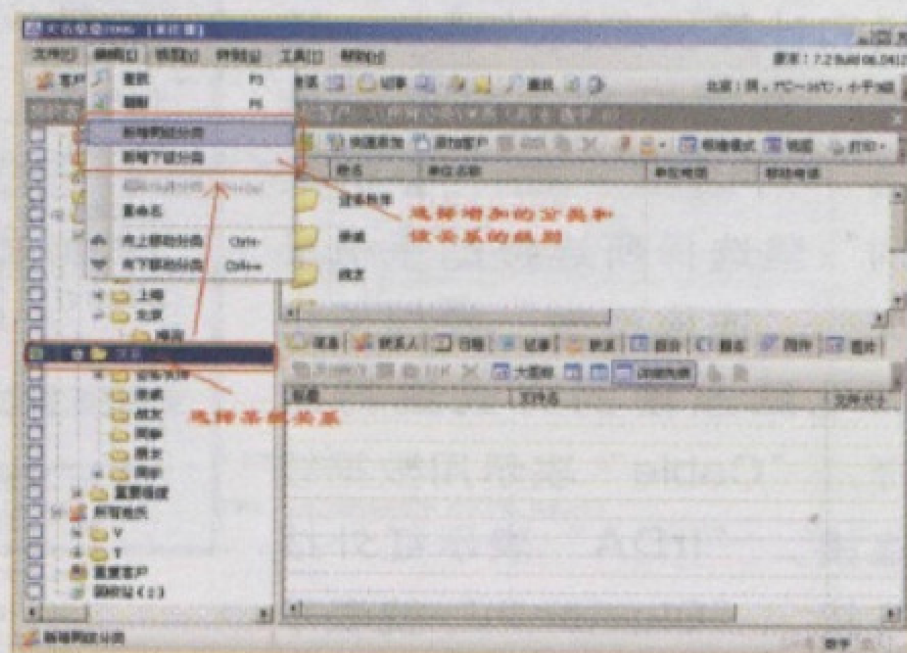


图22

3. 信封打印

首先选择需要打印的客户，有多种方式，例如可通过客户类别进行筛选，也可以单独选择。选择好后点击工具栏上的“打印”按钮，选择“信封打印”，调出“信封打印”对话框，可进行打印效果的预览。

如果对预览效果不满意，双击需要修改的地方，即可通过拖拽移动文字位置，还可通过左侧的工具栏修改文字属性（如果遇见不能更改预览效果的情况，那么注意

取消左下方“打印设置”里对“锁定内容”的勾选）（图23）。

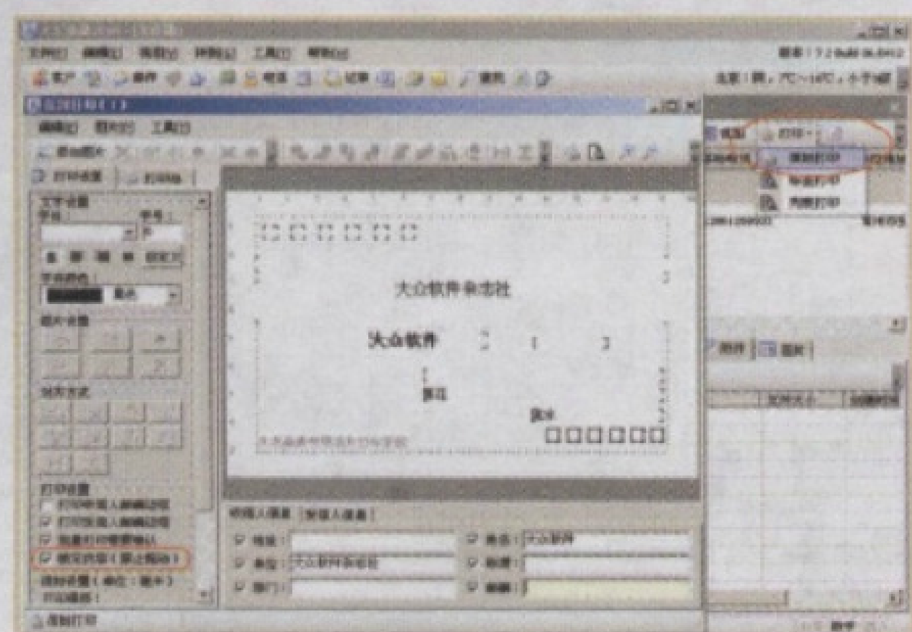


图23

《大名鼎鼎》的功能不仅仅限于上述的名片管理等，它还是一款较全面的个人信息管理软件，限于篇幅不能全面介绍，希望以上的简单讲解能起到举一反三的作用，帮助大家更好地管理个人信息。

七、手机管理

问题提出：各品牌型号的手机都配有与电脑通信的软件，而且大都只提供对本品牌手机的支持。如果同时使用两部手机，在需要手机和电脑通信时，就得在电脑上安装两套手机通信软件了；或者电脑上有好东西想传给朋友的手机，还得装上对方手机的通信软件。有没有一个一劳永逸的办法呢？

解决方案：万用手机通信——玩转手机

下载地址：http://www.qidiankeji.com/cn_gbk/cpm/cpm_cn_v6.0.9.exe

“玩转手机”是一款通用手机通信软件，兼容市面上大多数的各类型主流手机，支持短信，名片及手机文件的管理。

1.手机通信

使用软件首先要建立手机和计算机之间的通信，选择“选项设置”打开“选项”对话框，在“手机类别”里选择所连接的手机品牌，“连接类型”根据手机和电脑连接的方式进行选择：“Cable”表示用数据线连接，“IrDA”表示红外线连接，“Bluetooth”就表示蓝牙了。其他的选项选择“自动检测”即可，选择完毕后点击“测试连接”（蓝牙方式为“连接向导”）按钮，软件即可自动尝试和手机进行连接（图24）。

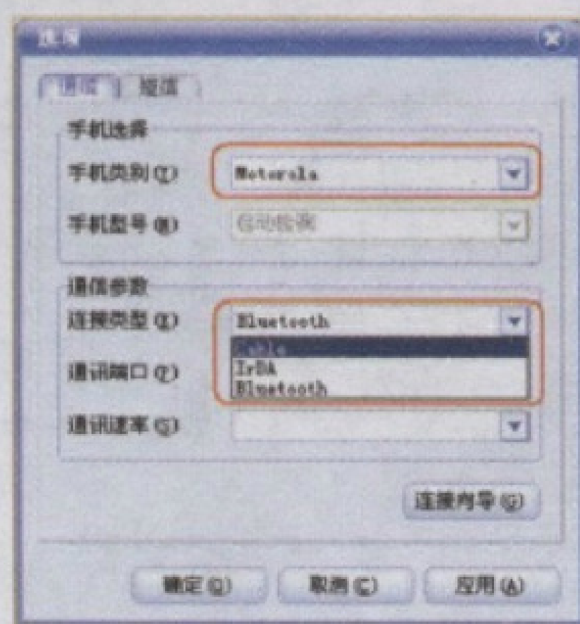


图24

软件正确识别出手机之后，我们就可利用电脑对手机进行操作，例如短信管理、电话簿管理等，由于篇幅有限在这里我们仅介绍几个特色功能。

2.短信群发

通过电脑和手机建立连接，可以利用软件控制手机进行短信的收发工作，在需要大量群发短信时，使用软件进行操作可节约不少时间：利用快捷键“Ctrl+N”调出短信编辑器，在收件人一栏内填入需要发送消息的手机号码，也可通过点击“收件人”按钮在弹出的对话框中进行选择，多条电话号码会用分号进行分割。然后在输入区域输入发送短信的内容，文字过多的话，软件会自动进行拆分（需要勾选编辑器里的“自动拆分”选项，否则多出的文字会自动截掉）。输入完毕之后点击发送即可，注意在操作过程中应保持电脑和手机之间的连接（图25）。

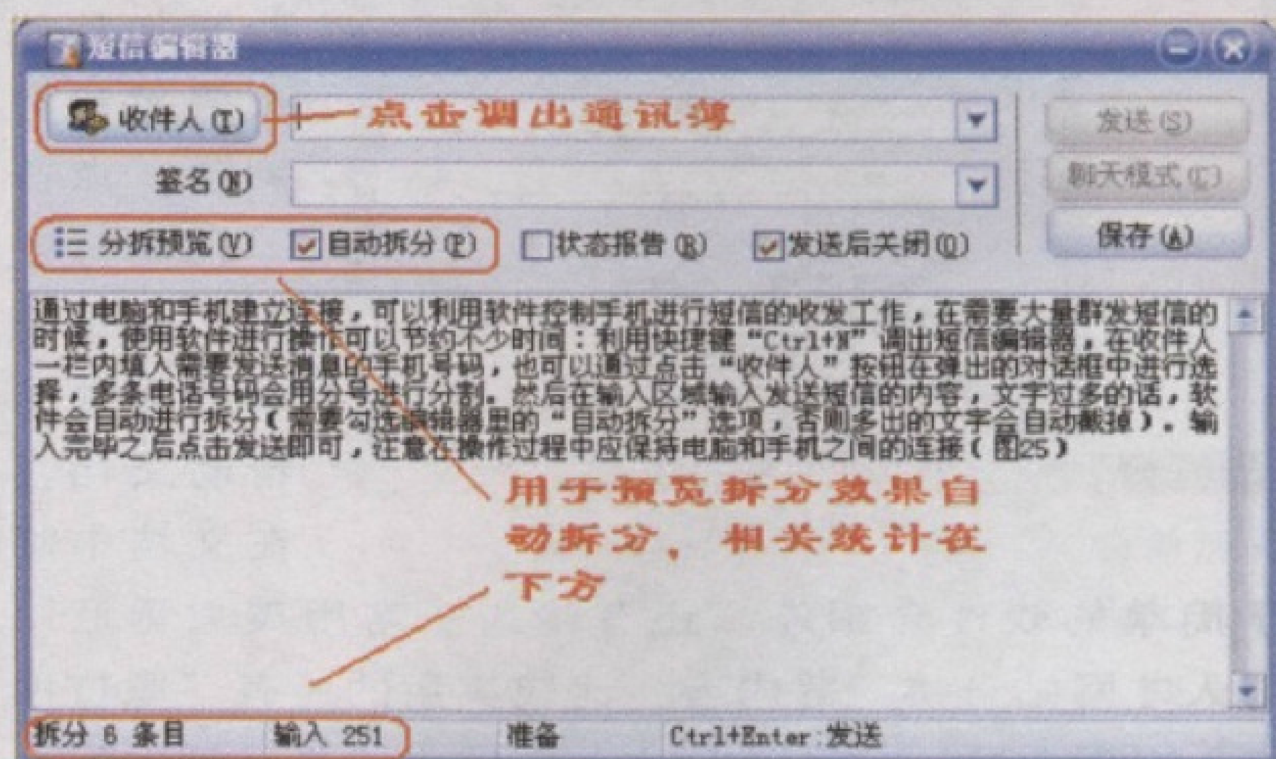


图25

3.多媒体管理

手机使用一段时间之后，总会塞满各类下载的图片、声音、视频短片等文件。通过“玩转手机”可很好地对这些文件进行管理，而且比直接利用手机管理来得直观方便。

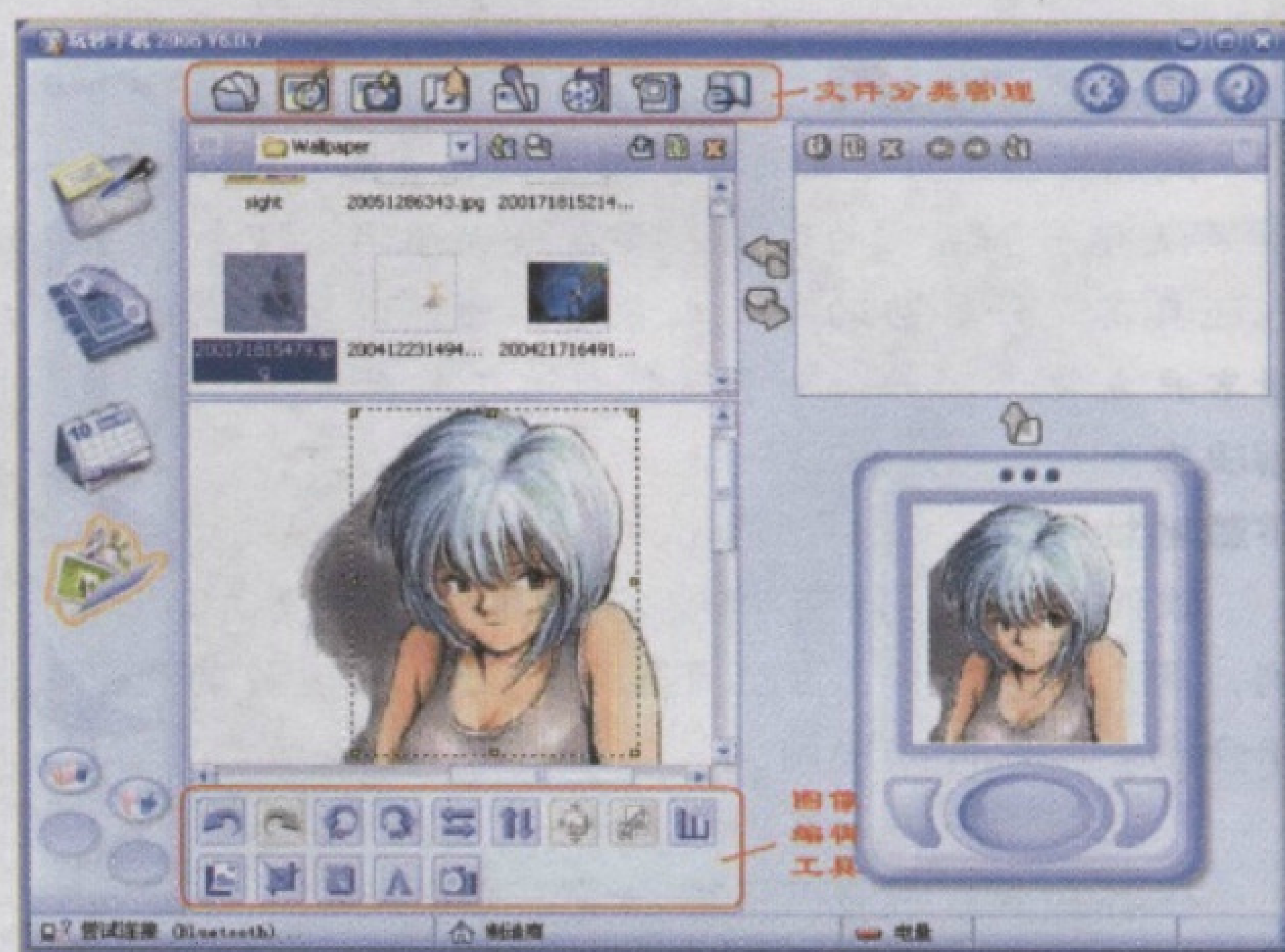


图26

点击软件界面左侧的“多媒体”按钮，进入多媒体管理界面，上方的一排图标为各类文件的分类管理，例如“图片”“铃声”“视频”。值得一提的是“图片管理”项里，还提供了简单的图像编辑功能，能对本地电脑上的图像进行简单加工，然后上传到手机里（图26）。限于篇幅，就不一一介绍，其中大多都属于一望便知的操作，有兴趣的读者可自行试用。生活中的数字化当然不会被上述寥寥几款软件包涵。限于篇幅我们提供了如上的“数字解决方案”，希望能举一反三，让大家的生活变得更加便捷，更加美好。

中国共享软件

现在的互联网完全变成了一个搜索的世界，机器上音乐、电影、游戏这些资源，基本上都是靠我们在网上"搜"出来的。软件界似乎刮起了一股搜索之风，很多软件开始在界面中嵌入相应的搜索，在IE中添加自己的工具栏。Firefox就是凭借在工具栏中的搜索功能，从Google直接获利7000万美元。软件嵌入的搜索功能，既让用户得到更多与自身软件相关的信息，又能逐步为软件开发者带来更多的利益。

■重庆 CoCo

SoftReg

虚拟摄像头——VCam

□版本：v0.9.0　□大小：2.9MB
□授权：共享软件　□作者：e2eSoft
□平台：Win9X/2000/XP　□注册费用：38元（未注册时视频中显示软件标识）
□主页：http://www.e2esoft.cn/cn
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=26136

说明：一款基于WDM驱动的虚拟摄像头软件，用户可通过它将电脑中精彩的视频文件、照片、动画影像、DV拍摄画面等变成摄像头的输出内容，在任何支持摄像头的软件中（如QQ、MSN等）直接使用，同时也可作为视频会议中的显示输出、视频编辑和监视工具的素材等。软件还提供了不少视频特效功能，支持图像的叠加和透明效果，用户可像播放MP3音乐一样指定一个连续播放列表，让你的虚拟摄像头一直"忙"起来。

点评：现在的网络聊天，除了文字和声音，最吸引人的当属能看到听到对方音容笑貌的视频聊天了。但如果你不想让对方看到自己的庐山真面目，同时又要保持聊天的声色效果，用VCAM制作一个虚拟的摄像头，指定需要播放的内容，是最好不过的办法了。我们可通过它与对方共同欣赏自己喜欢的精彩视频、进行远程协助，给远方的朋友现场演示系统维护方法、录制对方网友的视频等。一个受我们自己控制内容的虚拟摄像头，当然怎么有创意就怎么玩。

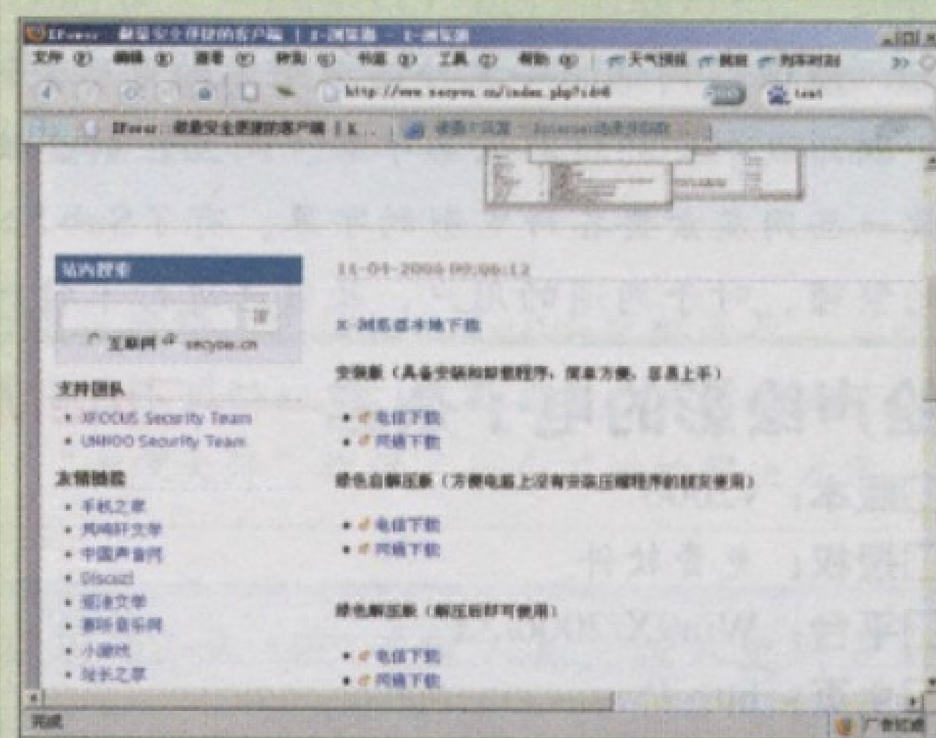


随心所欲的摄像头


用硬盘上的视频作为输出

IE与Firefox的双重享受——X浏览器

□版本：v0.2.0　□大小：9.9MB
□授权：免费软件　□作者：XPower Lab
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.secyou.cn/
□下载：http://www.secyou.cn/index.php?id=6

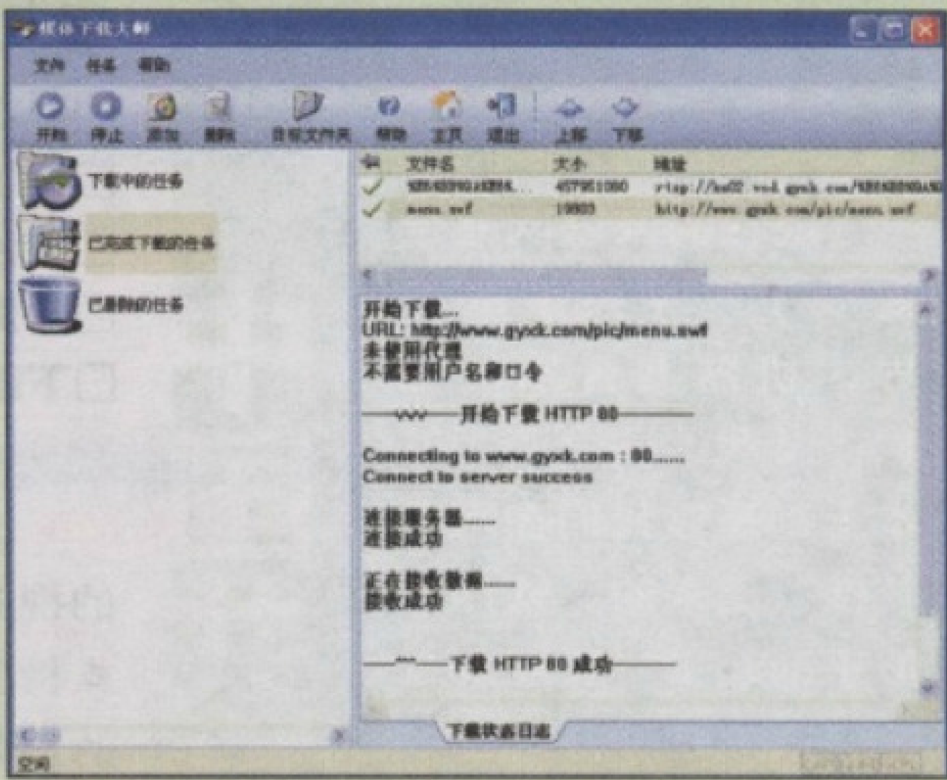

双内核浏览，好不方便

说明：一款集IE和Firefox双内核于一体的多窗体网站浏览工具，既继承了Firefox的安全和稳定性，又通过IE兼容了各式各样的非Web标准网站。同时通过开发者的努力，增强了它们的相应功能，如集成了RSS订阅，可通过浏览器直接进行文章采集管理和进行拖拽式搜索。软件还内置了多线程下载工具和翻译功能，其所提供的广告过滤窗口可把那些时不时弹出来的垃圾网站完全拒之门外。软件提供绿色版本，无需安装，只要将所有文件解压到目录下运行即可使用所有功能。

点评：自从使用了Firefox以来，感觉网上冲浪爽快了许多。恶意代码、木马、无数弹出窗口和网站中的垃圾广告信息都可使用Firefox轻松将它们一一过滤掉。前几天看科技新闻，Firefox已占据了10%的浏览器市场，越来越受到网友们的追捧和喜爱。但仍然存在不少我们喜欢的站点（如btchina）在Firefox中无法打开的情况。使用X浏览器，可轻松在IE和Firefox的内核中进行转换，不用再去开一个大大的IE窗口。一个工具多种用途，实在是来得方便。

轻松下载在线视频节目——CoCsoft Stream Down

□版本：v5.8 □大小：1.74MB
□授权：共享软件 □作者：winmpg
□平台：Win9X/2000/XP □注册费用：49元（15天试用期）
□主页：http://cn.cocsoft.com/
□下载注册：http://china.winmpg.com/cocsoft/download.html


专为流媒体下载量身定做

说明：一款小巧的网络流媒体视频和Flash动画的下载工具，除了普通的HTTP和FTP方式，软件很好地支持了RTSP、MMS、MMSU、MMST等各种不同流媒体服务器的传输协议，直接将那些只有在线方式才能观看的节目轻松下载到本地硬盘随时观看。软件界面非常简洁，除了将流媒体下载到本地外，没有提供多余的任何花哨功能，使得它占用的系统资源非常小，下载过程十分流畅。

点评：下载工具层出不穷，所支持的功能也是千变万化，以致有时想找一款针对性功能的产品都觉得非常困难。特别是对网页上的在线视频，视频的链接地址往往不会直接提供在页面上，我们需要从网页的源代码中进行挖掘，这可苦了不少不懂HTML语言的网友。而CoCsoft Stream Down就贴心地提供了一个嗅探功能，如果用户在执行软件的情况下打开IE浏览器播放在线视频，软件就会自动收集正在播放的视频的链接地址。怎么样，不用再去请电脑高手分析网页代码了吧。

电影字幕轻松搜——Sub Search

□版本：v0.0.2.5 □大小：830kB
□授权：免费软件 □作者：宋宏软件
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://redlegend.51.net/
□下载：http://redlegend.51.net/dcounter/download.php?id=SubSearch

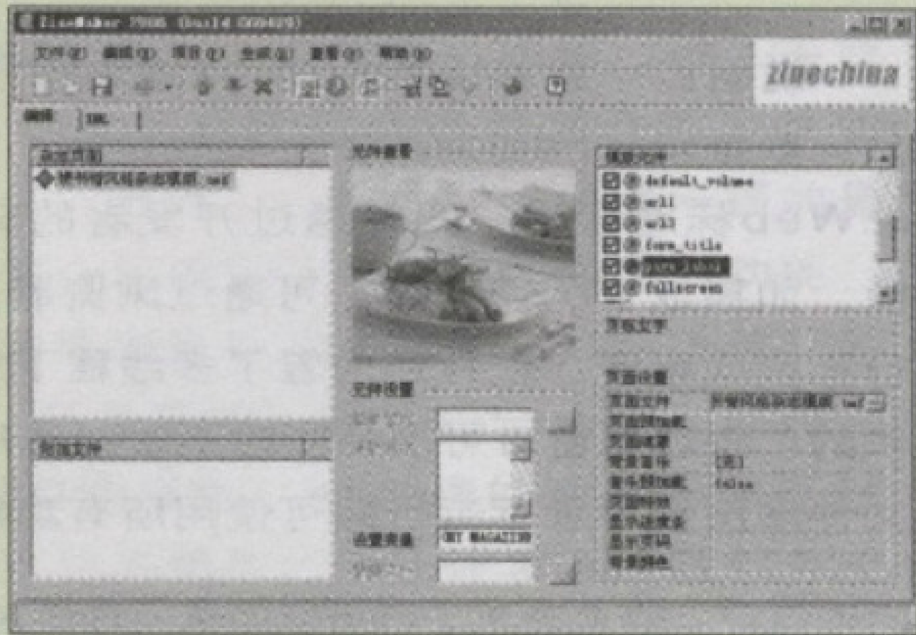
下载比较信息一应俱全

说明：一款免费的电影字幕搜索工具，输入需要查找字幕的电影名称，软件就会自动登录到“射手网”或“汉风”等一些著名的字幕下载点进行查询。对于查询到的数据，除了显示字幕的下载地址外，我们还可了解到字幕的详细资料，如语言、格式、质量和MD5校验信息等内容，在下载前进行最优选择。同时通过该软件，我们还可了解到该电影的制作人员、演员、详细的介绍和相关评论等内容，一款不可多得的小巧方便的字幕下载工具。

点评：网络上一些外语水平高的电影爱好者，自发组成了不少的字幕小组，以交流翻译经验为目的，为我们提供了不少翻译成中文的精彩电影字幕。而且在刻盘收藏自己喜欢电影的同时，往往也将其相关的字幕一起刻录进去，CoCo也经常被一些网友索要各种电影的字幕。有了Sub Search以后，最大的方便是对各种字幕的整理和比较，减少了在网站中分页查询的繁琐。对于网通的用户，软件还进行了特别的速度优化处理。

绘声绘影的电子杂志——ZineMaker

□版本：v2006 □大小：78MB
□授权：免费软件 □作者：SunBird
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.zinemaker.com/
□下载：http://www.zinemaker.com/software_download.asp?download=1


功能很好，稍嫌复杂

说明：一款支持文本、图片、音乐、动画等丰富元素的电子杂志制作工具，用户可轻松地将自己的内容按照一定的方式进行整理，并通过软件所提供的发布功能将电子杂志发布到网站上，与网友们共同分享你的劳动成果。软件比较重视内容的版权保护，采用了128位高强度加密技术，提高了内容被破解和盗取的难度。生成的电子杂志为标准的EXE可执行文件，无需第三方阅读器即可畅通无阻地欣赏。软件自带了大量的页面特效和模板，让不懂美工的我们也可变换出美轮美奂的效果。

点评： 电子杂志以其动态的影音效果和交互式的阅读方法，逐渐受到广大网友的欢迎，成为新的一种媒介传播方式。但市面上很多电子杂志都是采用各自独特的技术开发，常常需要下载相应的阅读器才能正常使用。ZineMaker却不这样，它直接帮我们打包成在任何地方都可使用的EXE文件，并且将Flash播放器内置在其中，没有进行系统的设置，不需要额外安装插件，没有对注册表修改，只有用户的方便阅读体验。

BT种子何处寻——搜宝

□**版本：** v1.5　□**大小：** 1.5MB

□**授权：** 免费软件　□**作者：** btbaby

□**平台：** Win9X/2000/XP

□**主页：** http://www.ewebform.com/bbsxp/

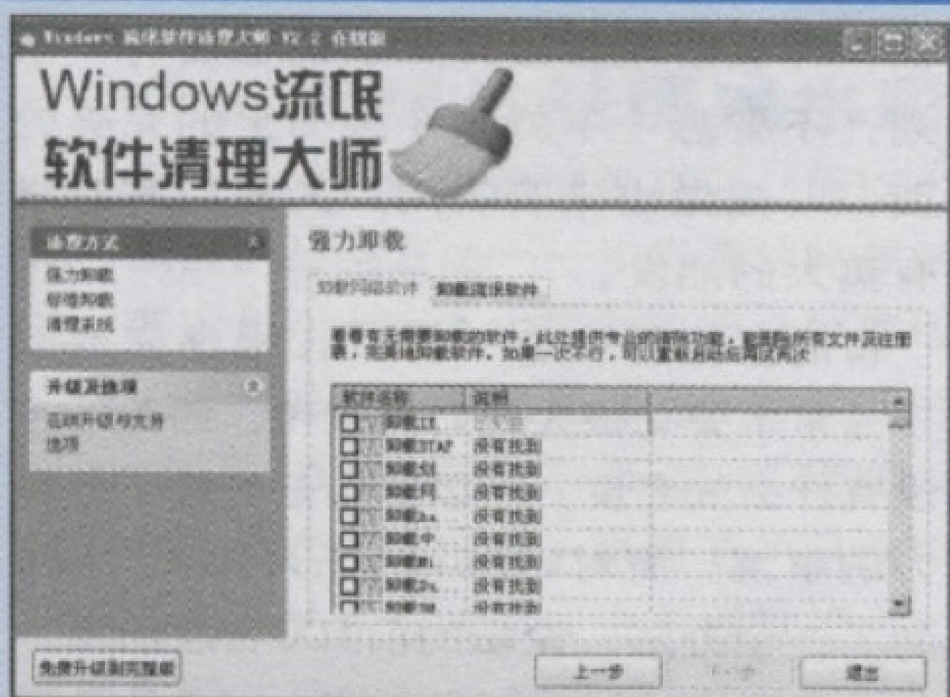
□**下载：** http://www.skycn.com/soft/21212.html


图文并茂搜索BT种子

说明： 一款不用打开浏览器去各个BT站点寻找资源，直接在软件中就可完成复杂查询的BT种子搜索工具，软件会自动去国内一些比较大的BT站，收集它们的相关数据，以XML的形式存放在本地，加快了我们的查询速度。软件将BT资源进行了相应的分类，我们可选择在本地还是网络中进行查询，并且将搜索结果保存下来，以便进行数据归类。对于找到的资源，可直接下载种子并调用相应的BT客户端工具。

点评： 有些时候打开一些网站就像冒险一样，在页面上各种乱七八糟的广告中费力地寻找所需要的东西，这也促成了不少无需IE直接帮我们从站点读取数据的工具的发展。如RSS阅读器，让网站主动把过滤好的信息送到我们的电脑面前。BT下载也是这样，搜宝就像Google、百度的爬虫一样，自动去各个BT站点帮我们把更新的资源爬回到本地，远离烦人的广告和恶意代码，以最简洁和原始的方式寻找资源，感觉自然清爽了许多。

电脑系统保卫战——Windows流氓软件清理大师



恶意软件无处藏身

□**版本：** v2.2　□**大小：** 2.5MB

□**授权：** 免费软件　□**作者：** anetfox

□**平台：** Win9X/2000/XP

□**主页：** http://www.anetfox.com/

□**下载：** http://www.skycn.com/soft/25172.html

说明： 一款可清除我们在上网或安装软件过程中，被强行捆绑在其中无法正常卸载的多达70余种恶意软件的小工具。软件可对这些恶意软件的藏身之处（目录、注册表、系统参数）进行彻底打扫。与同类工具相比较，它的使用无需进入安全模式，也不用进入黑底白字的DOS界面，直接就可进行操作。同时软件还提供了本地其他应用程序的卸载工具、扫描计算机系统问题和其他一些优化功能。

点评： 如今CoCo安装软件都得小心翼翼看清楚说明文档，留心每个“下一步”按钮，生怕一个不小心就被某某“上网助手”“网址推荐”等恶意软件所“劫持”，导致系统经常莫名其妙地打开一些来历不明的站点，更有甚者打着清理流氓软件旗号的工具，本身就捆绑这些本该清除的内容。深受其害就要想解决的办法，“清理大师”提供了一个不错的解决方案，软件能自动检查已安装的流氓软件，我们只需一键就可把它们干掉。

软件更新快报

聊天工具Gtalk有一个独特的更新功能，它可不提示用户下载、不提示重新启动，不打开网站链接，自动在使用的过程中就把更新工作完成。前一分钟还是用老版本在聊着天，一分钟后整个界面就成了新的版本，很神奇吧？希望能看到越来越多这样不干扰用户正常使用的后台更新方式软件的出现。

CyberArticle： 一款方便实用的个人知识管理工具，版本更新至4.361。修改了打开包含密码的书籍可能出现错误的问题，增加了节点列表布局的功能。推荐下载更新地址：http://www.wizissoft.com/cn/download.asp。

友情强档： 屡获殊荣的个人信息管理工具（PIM），版本更新至8.20。增加了最后修改者字段，采用XML格式存储Ini信息。推荐下载更新地址：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

暴风影音： 支持市面上几乎所有格式的影音播放工具，深受网友们的喜爱，版本更新至6.04.08。它对系统内核进行了大规模的升级。推荐下载更新地址：http://www.yesure.com/storm/sort.php/27。

作为一个程序员，当然希望自己懂得越多，编程技巧越高超越好，就像武侠小说中的习武之人一样，总想着天下无敌。但问题是很多东西无法学完，同时网上又有非常多的各种类型的Framework、类库、函数库等大大简化了我们的开发速度和效率，却把我们变成了纯粹的“工具使用者”，就像流水线上的工人，不需要知道太多系统原理就能完成各种令人惊叹的工作。

本期《大众软件》调查话题：你如何看待编程工具和系统原理学习的这种矛盾？如何更好地对这两者进行权衡？

本期话题：

流水线工人，还是武林高手？

像《完美卸载》这样的系统软件，如果用Framework这样的库去开发，虽然也可以，但某些部分效率反而不高；但对于网络产品、娱乐产品、企业级的数据库等，用这种快速型产品开发显然是有帮助的。为了提高效率，我的软件的界面会考虑用快速型工具开发，但对于DLL和驱动，仍然选用最基本的SDK。

——软件《完美卸载》作者 王剑锋

有人曾总结：资深的程序员和初级程序员的区别在于，编写一个程序时，资深的程序员会去查查有没有可参考的源码，而初级程序员则是“埋头苦干”。在这个可视化编程的时代，即使代码全部都是自己编写的，很多东西系统已为我们做了，最根本的原理其实是掌握在操作系统手里的，所以我觉得没必要去深究系统原理，编程的精髓在于运用代码去解决实际问题的方法。

——软件《LRC歌词文件转换器》作者 邹劭涵

选择一款适合自己开发的工具是每个程序员必须的任务，但并不是不需要理论知识作铺垫。工具简化的只是软件的外观开发，但内部核心算法用什么数据结构，这些还得靠自己以往的学习不断积累经验。如何权衡两者，我觉得首先需要有扎实的理论基础，在掌握了一些如数据结构、常见算法后，再选一个好的开发环境进行大量的实践才能真正作出些成绩。

——软件《多功能全球时钟》作者 黄亦栋

但凡武林高手当内力达到一定的境界时，那学习其他功夫只是转眼间的事情，典型的例子有张无忌学习乾坤大挪移。类比，当程序员的内力达到一定的水平，那么他学习新技术也只是轻而易举的事情了，只有注重基础，练好内功，关注新技术，才能开发出优秀的程序！

——连天下软件工作室 周吉文

呵呵，以前比较喜欢接触到每一个细节，能自己编写的代码绝对不使用现成的控件，不过随着工程和工作量的增加，已不可能如此了，只能把自己的精力尽可能放在更需要的地方。所以说，只要工具（或者库/控件等）经过详细测试，或者有着良好的市场口碑，并且能简化工程，是会使用的。

——《阿达连连看》软件作者 阿达

把“泄气”变成动力

——小记e2e

初次接触VCam的作者e2e，第一印象是谨慎和谦虚。同其它的软件作者的爽快不同，e2e首先通过邮件认证的方式确认了我们（《大众软件》）的身份，才允许我们与他进行更深一步的接触。而在访谈过程中，当我们询问是否可在杂志上刊登照片时，他也自谦了一番自己的软件，谦虚说要等到VCam成功的时候，自己才敢“跳”出来。

“戒骄戒躁”——这是e2e给自己的四字经。“找准方向，然后坚定不移地做下去，刚开始不要把经济利益看得太重，戒骄戒躁，努力提高软件的品质，给用户提供一个他们想要的软件才是努力的重点。”e2e谈到另外最重要的一点就是动作要快，什么阶段推出什么功能也要有一个规划，不要想一下就做个大而全的完美的东西，“先做出来听听用户的意见有时候会有莫大的启发。”

和很多软件作者一样，在程序完成以后，通常是要花很大的力气宣传，因为一开始没有什么知名度，所以宣传是一件十分耗精力的事情。面对VCam的无人知晓，e2e想到了一个办法：论坛的前100名注册用户可免费得到价值68元的标准版。“具体效果还是让人满意的，很快100个名额就满了，相信通过他们的口碑能带来更多的用户，同时他们也给VCam提出了很好的建议，这对VCam来说是非常宝贵的财富。”

有时自己使用自己开发的软件，这种感觉是十分奇妙的。“VCam开发过程中，我使用它和朋友在半夜里面看球赛，通过VCam把我这边电视的内容传给对方，很好玩，也很有成就感！”谈到创意，e2e告诉我们他已积累了很多，“可是就是没时间，所以等条件允许了，就做Soho全职开发了。”这也是每一个共享软件开发者所憧憬的。

谈到正在紧张制作的新版本，e2e设想增加动画GIF的覆盖功能、加强的屏幕捕捉功能等。“还有一些别的功能比如Flash文件的播放、覆盖，以及画中画功能等也会陆续推出。请大家一定要期待！”

Adobe®Photoshop®CS2

变幻莫测

Photoshop中更改图片的风格

编者按：对于大多数人来说，Photoshop用来处理数码照片中存在的瑕疵，让照片变得更漂亮。但偶尔也会想想如何表现出自己的艺术细胞，那么Photoshop提供了广阔的舞台，不但可以将照片处理成**水彩**、**铅笔画**，通过稍微复杂的步骤还能完全更改风格成为**插画**，神奇之笔就在你手上。



■上海 uydt

一、把照片处理成水彩画

数码照片的特点是鲜艳亮丽，而以水调和透明颜料做画的绘画方法——水彩画的特质就是透明清澈，所以用Photoshop把数码照片处理成水彩画也别有一番风味。以前要想得到一幅美丽的风景画，只能自己动手来画，而现在我们只要通过Photoshop软件就可把一张普通的风景照片变成一幅清新淡雅的水彩画了。今天我就给大家介绍一种把数码照片变水彩画的方法。



图1

1.首先在Photoshop中打开如**图1**所示的风景照片。然后拖动照片的"背景"图层到下方的"创建新图层"按钮上，创建一个新的图层并更名为"图层1"。接着按照上面的方法再创建一个新图层并命名为"图层2"。使图层2为选择状态，选择单击菜单栏中的"滤镜"→"模糊"→"特殊模糊"命令。弹出"特殊模糊"对话框，更改数值，"半径"参数以及"阈值"参数都设置成100，"品质"设置为"高"（**图2**）。

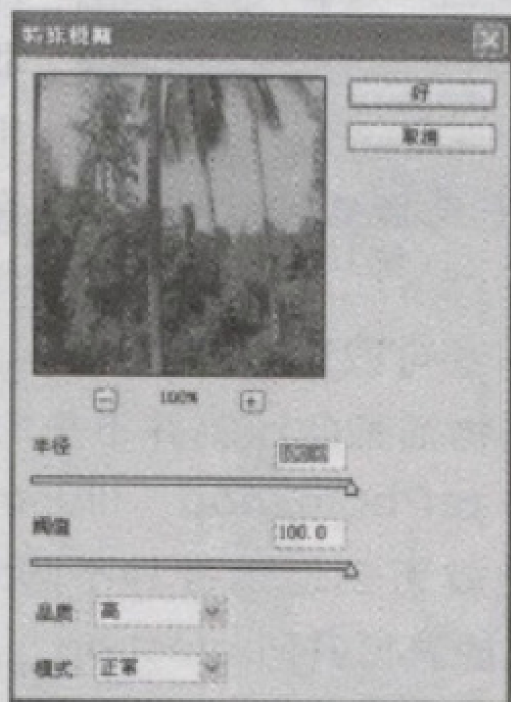


图2

2.接下来单击菜单栏中的"滤镜"→"艺术效果"→"水彩"效果，得到如**图3**所示的水彩对话框，将对话框中"画笔细节"设置为14，"暗调强度"为0，"纹理"为2，然后单击"好"。接着将图层2的"图层混合模式"设置为强光。这时我们看到，原来的数码照片已呈现水彩效果，如**图4**所示，接下来要进一步调整。



图3



图4

3.再选择图层1，"滤镜"→"模糊"→"高斯模糊"，在弹出的对话框中更改数值为半径4.7像素，如**图5**所示。接着再单击菜单栏中的"图像"→"调整"→"照片滤镜"命令，在其中点击"滤镜"的下拉列框，从弹出的列表中选择"深绿"，并在其下方调整"浓度"滑块为52%，如**图6**所示。然后将图层1的"图层混合模式"

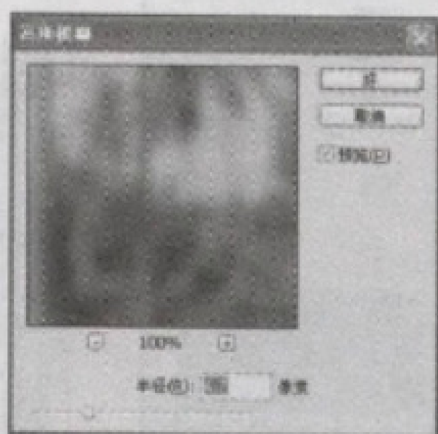


图5

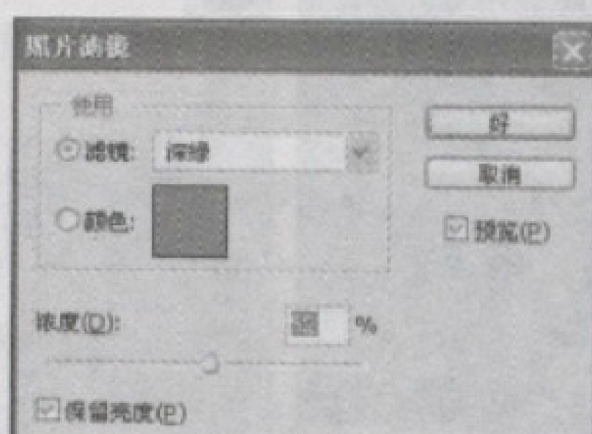


图6


图7

设置为“滤色”。

4.下面我们再对背景图层进行修改。选中背景图层，然后单击菜单栏中的“图像”→“调整”→“去色”命令，将背景图像去除颜色，最终的效果如**图7**所示。到现在为止，这张照片已基本处理完了。但水彩画毕竟是画在纸上的，而这张图片的背景过于光滑，没有体现出纸的质感，所以我们最后再对它进行调整。

5.首先单击菜单栏中的“图层”→“合并可见层”命令，把这几个图层合并成一个图层，然后再单击菜单栏中的“滤镜”→“纹理”→“纹理化”命令，在弹出的“纹理画”对话框更改数值“缩放”为89%、“凸现”为6、“光照”为上，如**图8**所示。点击“好”，最后的处理效果如**图9**所示。


图8


图9

二、将数码照片处理为彩色铅笔效果

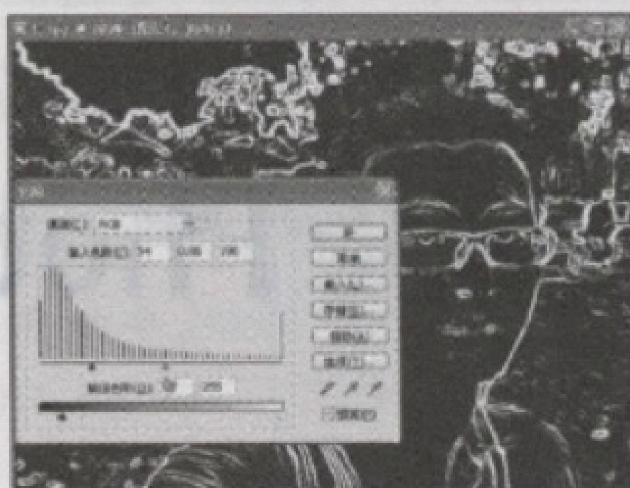
用彩色铅笔画画，相信大家都不会感到陌生，但用Photoshop来把数码照片处理为彩色铅笔的效果，大家知道怎么操作吗？今天我就来给大家介绍一种方法。

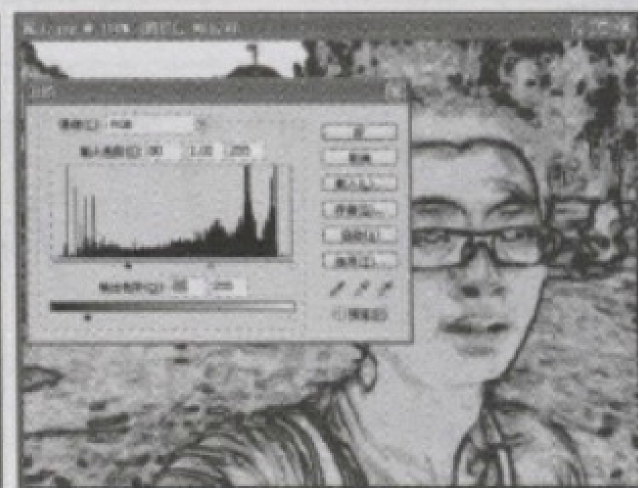

图10

1.首先，在Photoshop中打开如**图10**的照片，复制背景图层，命名为图层1。点选图层1，单击菜单栏中的“图像”→“调整”→“去色”命令，使这张照片变成黑白照片。然后再单击菜单栏中的“滤镜”→“风格化”→“照亮边缘”命令，在弹出的对话框中，修改数值：“边缘宽度”为2、“边缘亮度”为11、“平滑度”为5（**图11**）。

2.按Ctrl+L弹出色阶调整面板，更改数值如**图12**所示，加强线条强度。接下来再单击菜单栏中的“图像”→“调整”→“反相”命令。单击菜单栏中的“滤镜”→“艺术效果”→“木刻”命令，在弹出的木刻对话框中，更改数值“色阶数”为7，“边缘简化度”为3，“边缘逼真度”为3。按Ctrl+L快捷键，弹出色阶调整面板，更改数值如**图13**所示。


图11


图12


图13

4.复制图层1产生图层1副本，然后单击菜单栏中的“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，半径更改为4.5像素，接下来更改图层1副本透明度为39%，图层属性为“滤色”。然后按Ctrl+G灌入图层，再更改此图层的属性为“叠加”，更改图层1的图层属性为“叠加”（**图14**）。


图14


图15

5.现在这张照片基本效果出来了，然后选择背景图层，单击菜单栏中的“滤镜”→“杂色”→“中间值”命令，更改数值半径为2。**图15**就是我们得到的最终效果图。

三、Photoshop将照片处理为时尚人物插画

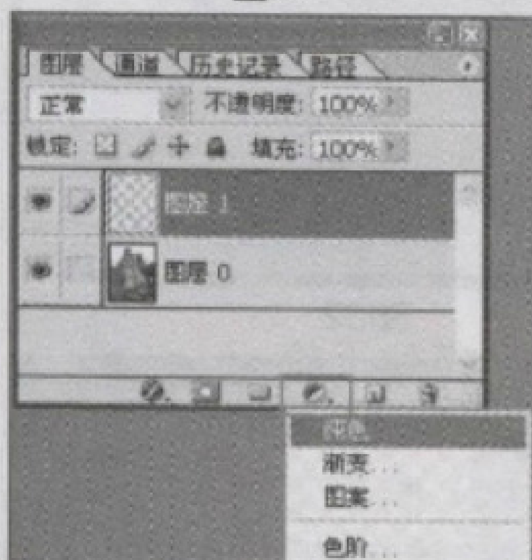

图16

现在许多报刊杂志、商业广告、网站、服饰中经常会出现多姿多彩的时尚插画，有年轻美女、人文风景、俏皮宠物等，它们不仅受到广大都市男女的喜爱，而且成为一股时尚潮流。随着近几年插画队伍的迅速膨胀，出现了一个新兴的职业——插画师。什么是插画呢？其实，早在过去，插画就存在了，那种穿插在小说等文学书籍中用于体现故事情节发展的画就可以说是插画。

人物插画的绘制并不是非常难，通过借助优秀的绘图软件，如Photoshop、Illustrator等，再掌握一些基本的技巧，就可创造出各种不同的人物形象。

1.首先打开Photoshop，置入照片，如**图16**所示。在这里要强调一下，插画虽然允许夸张，但不能无限，特别


图17


图18

是把人物照片处理为插画的情况下，应该建立在实物的基础之上，而后进行一些艺术处理。

2.新建一个图层，选用钢笔路径工具，按照照片中的人物，勾勒出这个发型的轮廓，如**图17**所示。在做这一步时，没有什么技巧可言，大家最好要耐心地去勾，注意细节，这样人物才能更加逼真、生动。然后单击图层面板中的“创建新的填充或调整图层”按钮（**图18**），弹出下拉列框，再单击“纯色”，弹出拾色器，更改数值R为59、G为18、B为0，使头发填充为褐色。

3.为了使头发看起来更有层次感，我们可多加几个层勾勒不同的轮廓，如**图19**所示。在这里要注意，头发都是由发根长出来的，因此我们在画时，也应该顺着头发的方向画线条，这样画出来的头发才自然。按照上一步同样的步骤填充头发为浅棕色。在这里要告诉大家，绘制这个人物插画，步骤其实非常繁多，只要掌握关键的步骤就可以了。而对于一些重复的步骤，我就简单地介绍一下，例如这个填充步骤在第4步中已有所介绍，所以接下来我们就不再赘述了。


图19


图20

4.接下来选择钢笔工具，勾勒出人物的脸部，同样的步骤填充R为242、G为210、B为185（**图20**）。调整图层顺序，使它在头发图层的下面。

5.接着刻画耳朵细节，分别填充颜色R为216、G为189、B为182和R为217、G为182、B为152。然后对人物的上衣进行处理，勾选上衣轮廓，填充颜色R为222、G为220、B为0。

6.同样，为了使衣服看起来更加真实、舒服，要添加衣服的阴影部分，根据观察，确定阴影部分的范围位置。先勾选大面积的阴影部分，然后对细节部分再进行刻画，先浅后深（**图21**）。接着在褶皱的地方加深颜色的阴影，填充色彩R为206、G为200、B为3和R为172、G为166、B为2。接下来刻画衣袖和领口还有腰围的阴影部分，填充色彩R为91、G为64、B为18（**图22**）。


图21


图22


图23

7.下面我们对裤子进行处理，先勾选人物裤子的外形轮廓，填充色彩R为239、G为239、B为239（**图23**）。接下来增加裤子的阴影部分，在内侧和两边添加阴影，填充色彩R为216、G为216、B为216。添加阴影时要根据衣服褶皱的走向，如果没有什么经验的话，可隐藏我们刚才填充的裤子外形轮廓，对于主要的阴影部分进行勾勒。然后勾勒裤管的阴影部分，及裤子内侧最深的阴影部分，填充色彩R为154、G为150、B为149（**图24**）。

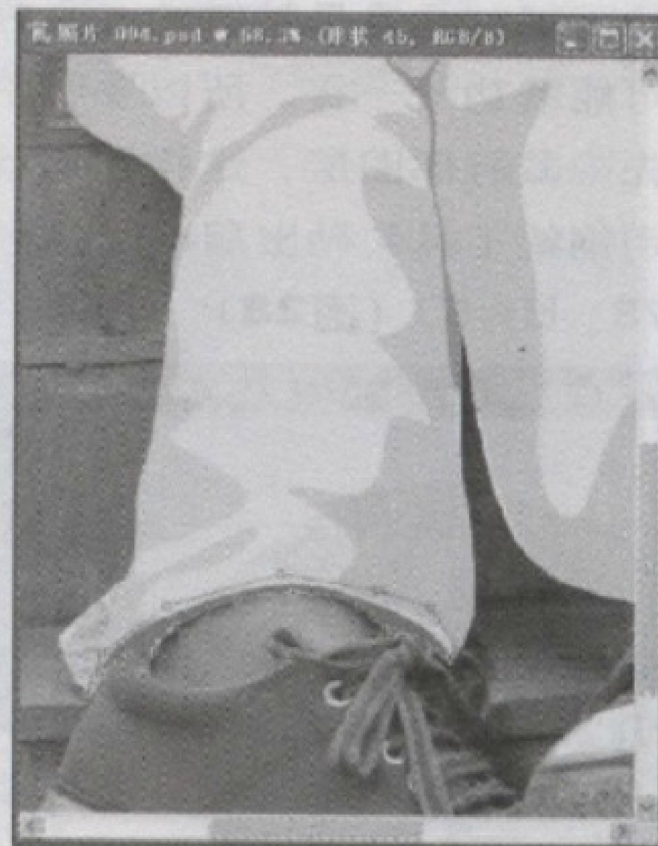
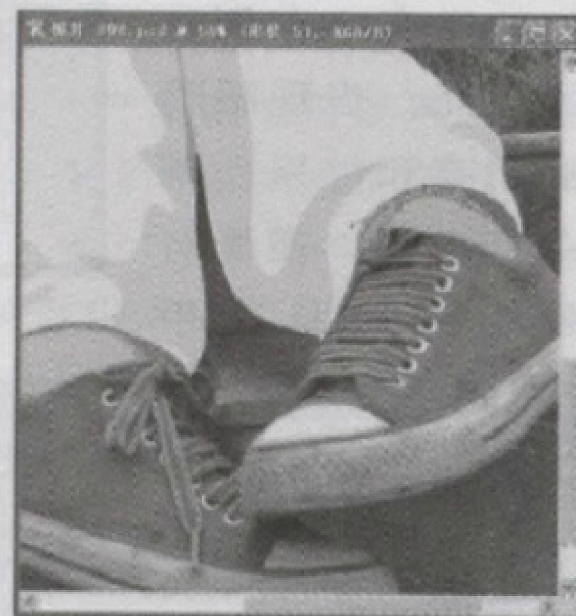

图24


图25

8.下面勾勒人物的双臂。先勾勒出右臂的外形，填充色彩R为239、G为205、B为181，同样添加阴影部分，填充色彩R为230、G为185、B为152（**图25**）。同样的方法对人物的左臂进行刻画，填充同样的颜色。

9.接下来刻画两脚的皮肤，勾勒选区，填充色彩R为230、G为197、B为166，及阴影部分，填充色彩R为208、G为178、B为161，如**图26**所示。


图26

10.接下来是鞋子的刻画。先用钢笔工具勾选出大面积的鞋面部分（**图27**）。填充色彩分别R为177、G为30、B为34和R为129、G为26、B为29。添加阴影和高光部分，填充色彩R为209、G为50、B为54和R为153、G为29、B为33。然后勾画出鞋子的白色部分，填充色彩R为221、G为221、B为221。


图27

添加阴影及高光部分，填充色彩分别R为209、G为208、B为208和R为242、G为238、B为238。勾勒鞋子灰色外围，填充色彩R为75、G为74、B为74。

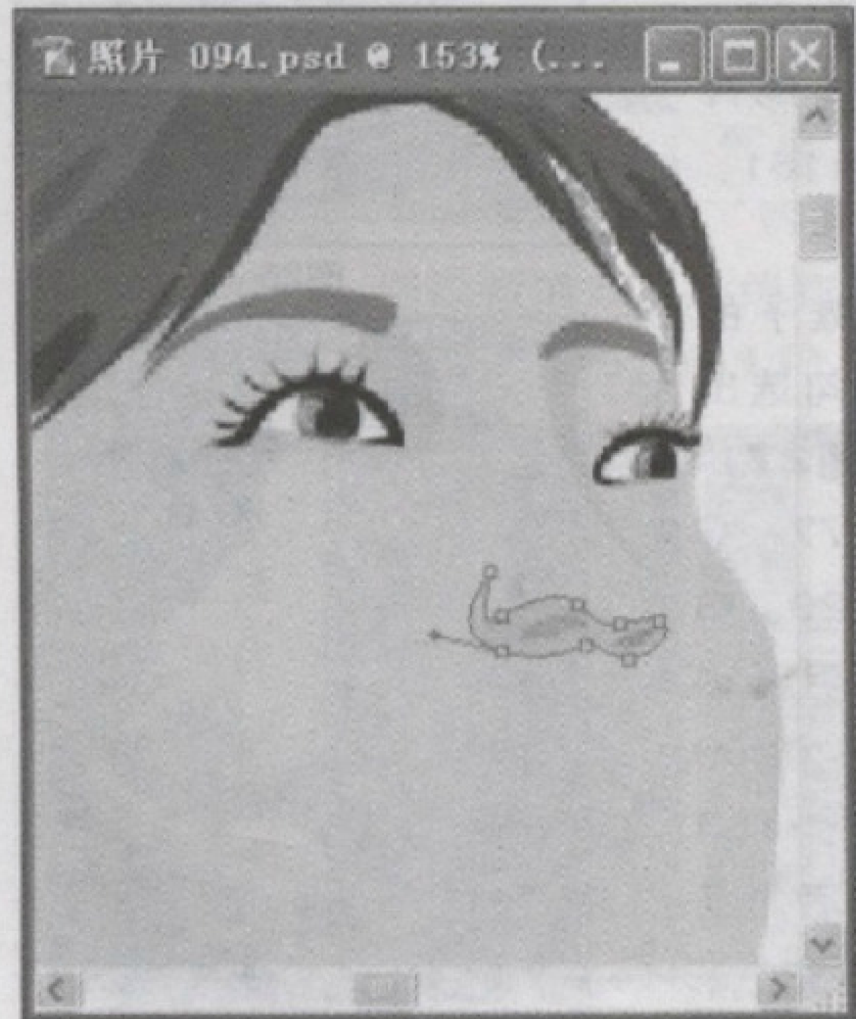
11.接下来我们要对人物的面部进行刻画。插画人物的面部刻画是最关键的，画好了就是点睛之笔，画不好可能就功亏一篑。所以要特别注意，耐心地来刻画。首先隐藏脸部图层，这样我们就可准确地勾勒人物了。先用钢笔工具勾勒出眉毛的外形，填充色彩R为154、G为73、B为53（**图28**）。


图28


图29

12.然后是眼睛的刻画。眼睛是心灵的窗户，所以画好眼睛是非常重要的一步。我们先观察真实的眼睛：眼珠呈球状，有眼白、虹膜和瞳孔，颜色依次加深，瞳仁处常有来自侧向的反光，表现眼睛的明亮和神采。明白了这些，在画时就不会无从下手了。为了使眼睛看起来更加有神，还可添加几根眼睫毛（**图29**），眼皮为纯黑色，眼球填充色彩R为150、G为54、B为0，瞳孔填充色彩为纯黑色，反光填充色彩R为130、G为133、B为134，透明度改为70%。眼白填充色彩R为244、G为244、B为244（**图30**）。同样的步骤，刻画右眼。在两眼的周围添加阴影，使眼睛看起来更有立体感。填充色彩R为232、G为202、B为167和R为246、G为189、B为169。


图30


图31

13.勾勒出鼻子的暗部，然后再刻画出两个鼻孔。填充色彩R为232、G为195、B为167及R为163、G为133、B为93（**图31**），刻画鼻子时不要过多地进行处理，一笔带过，以免显得生硬。


图32

14.下面是嘴唇的刻画，先勾勒出上下嘴唇的外形，填充色彩R为245、G为114、B为101和R为222、G为115、B为95。然后进行细节处理，添加高光和阴影部分，上嘴唇的填充色彩R为249、G为174、B为160和R为255、G为205、B为202，下嘴唇的填充色彩R为251、G为139、B为119和R为255、G为173、B为170，阴影的填充色彩R为178、G为58、B为52（**图32**）。添加嘴唇阴影和脖子的阴影，填充色彩R为229、G为198、B为174和R为221、G为189、B为164。


图33

15.现在整个人物基本刻画完毕了，我们看看效果，如**图33**所示。下面给人物加一个背景，拖到人物图层中，修改顺序，使它在人物的后面，为了丰富画面，再画一个平台，使人物感觉坐在上面。最终效果如**图34**所示。


图34

应用心得

编者按： 本期同时刊登了两篇关于“自动关机”的文章，大家可以对比阅读，相信应该会有所收获。

本期推荐文章

明明白白打补丁

■甘肃 孤舟

对于经常上网的朋友来说，你可能和我一样在控制面板的“添加或删除程序”中安装了不少Windows的补丁程序（**如图1**）。这些补丁有以KB开头的，有

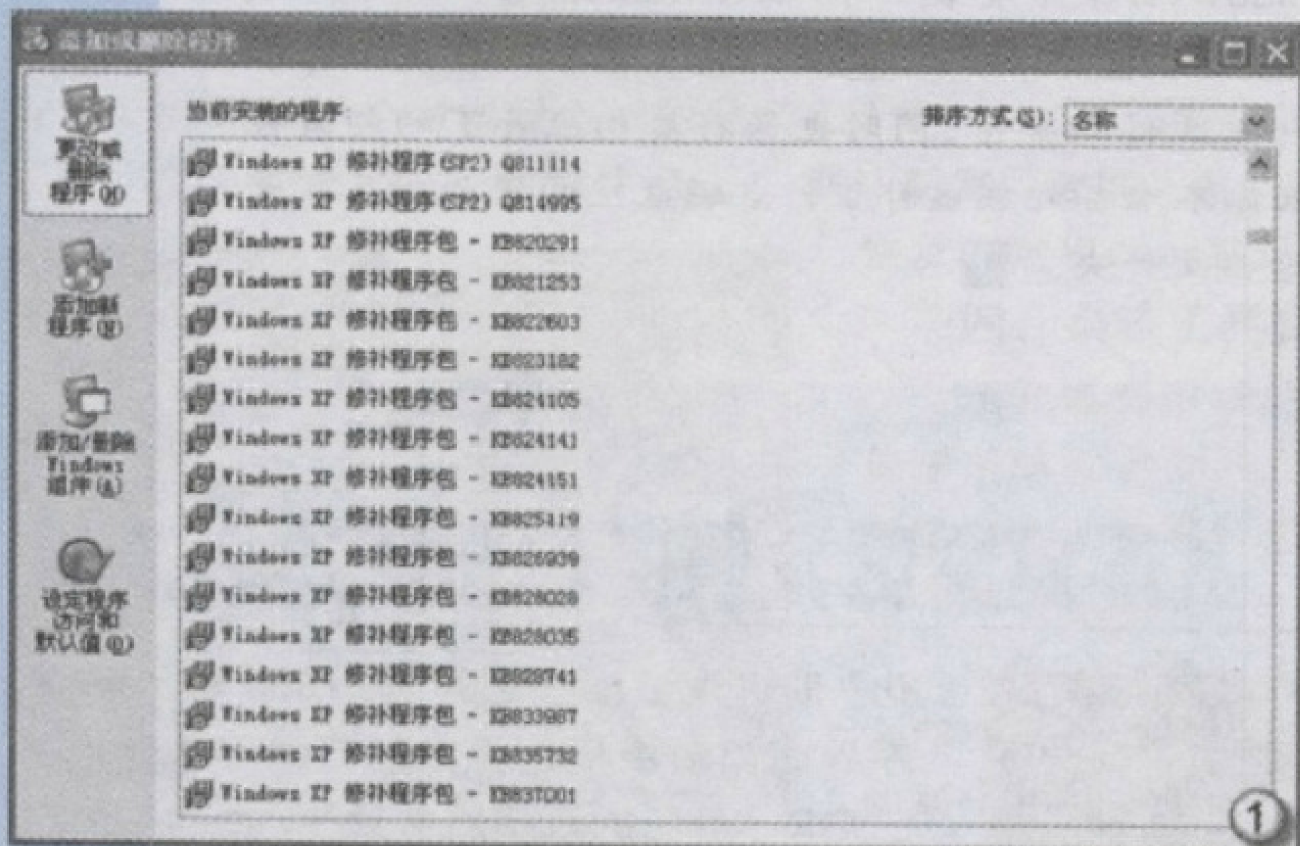


图1

以Q开头的，在网上，还有一种叫做SP（Service Pack的缩写）的补丁，那么这些补丁有什么用呢？它们之间存在什么关系？我们又如何查看和管理它们呢？

一、补丁的概念和分类

Windows的补丁分为两类：Hotfix和Service Pack。Hotfix是微软专门为解决某一个具体问题而发布的补丁，因而又叫做修补程序。为了提高Windows产品的市场占有率，微软公司会及时地将产品中发现的重大问题以公告的形式通知大家，这些公告都有一个格式为“MS** – ***”的编号（比如MS03-026，它表示该公告是微软在2003年发布的第26号公告）。在这些公告中微软还公布了一个“Q ID”或“KB ID”（从2003年4月改用此种编号）的编号，比如Q814995、KB828028等，该编号是微软知识库（Knowledge Base）中解决该问题的技术支持文档的编号，此类补丁就是根据该编号来命名的。

提示： 知识库是微软公司技术支持部门根据Windows中出现的问题及其解决方案总结并积累了多年的技术支持文档的数据库。为了更好地为中国客户服务，微软投入很大的力量将其中的主要部分逐步翻译成了中文。

下面来看在技术支持文档KB899588中发布的解决即插即用漏洞（狙击波病毒就是利用此漏洞传播的）的一个补丁的命名。

补丁名称：KB899588。补丁文件名：WindowsXP-KB899588-x86-CHS。

WindowsXP——说明该补丁适用于Windows XP操作系统。可能出现的选项还有Windows 2000、Windows Server 2003等。

KB899588——微软知识库中关于即插即用漏洞技术支持文档的编号，其中KB是Knowledge Base的缩写，823980是该技术支持文档在知识库中的ID。

x86——处理器类型。示例中x86说明该补丁适用于Intel公司的X86架构的处理器，可能出现的选项还有AMD64、IA64等。

CHS——补丁的语言版本。CHS表明该补丁适用于中文版的Windows操作系统。可能出现的选项还有ENU和INTL，分别适用于英文版和多种语言的Windows版本。

Windows的另一类补丁就是Service Pack，就是我们经常说的SP。Windows的补丁较多，为了方便人们安装这些补丁，微软每过一段时间就会把某一产品自上市以来所有的Hotfix整合为一个Service Pack，然后根据发布的先后顺序分别命名Service Pack1（SP1）、Service Pack2（SP2）、Service Pack3（SP3）等，只要我们安装了SP，那么在这一服务包发布以前的所有Hotfix和SP都不用再安装。有的朋友会问，我安装了所有的Hotfix，是否就可不再安装SP？笔者认为，微软发布的SP不是简单的Hotfix的累加，实际上它已是Windows的一个升级包，除了能为你解决操作系统中的漏洞和缺陷外，它还会为系统增加一些新特性或功能，比如Windows XP的SP2，安装后它还会为系统增加一个“安全中心”；再说，你也不可能安装所有的Hotfix，就拿简体中文版的Windows XP Professional来说，有些Windows中发现的问题，微软虽然发布了关于这一问题的公告，但在公告中只提供了英文版的补丁（建议对安全要求高的用户使用英文版的操作系统，因为这种操作系统总能在第一时间安装发布的最新补丁程序），而SP则不同，它会提供各种语言版本。所以，SP的作用是Hotfix不能代替的，对安全要求较高的朋友来说，建议你尽可能地第一时间安装最新的SP。

二、补丁的管理和卸载

面对如此多的补丁，我们又如何管理它们呢？这里为大家推荐一款免费且绿色的软件WinUpdatesList（汉化版下载

地址是http://down.yuanis.com/down.asp?id=935&no=2）。**如图2**所示，在该软件上面的窗格中显示了系统中安装的包括SP在内的所有补丁，选择一个补丁，在下面的窗格中可查看该补丁更新了系统中的哪些文件。单击工具栏上的第一个按钮，还可在线打开该补丁在知识库中的技术支持文档，查阅该补丁所解决的问题。双击一个补丁，在打开的“内容”对话框上可查看该补丁的安装日期和补丁卸载程序的路径等信息（**如图3**）。选择一个补丁，在菜单栏上选择“文件”→“卸载更新”可卸载一个补丁。该软件还提供了报告功能，在菜单栏上选择“查看”→“HTML报告-已选定的项目”就可在默认的浏览器中打开选定补丁所有信息HTML格式的报告；在菜单栏上选择“查看”→“HTML-所有项目”，可在默认的浏览器中打开全部补丁所有信息的HTML报告。

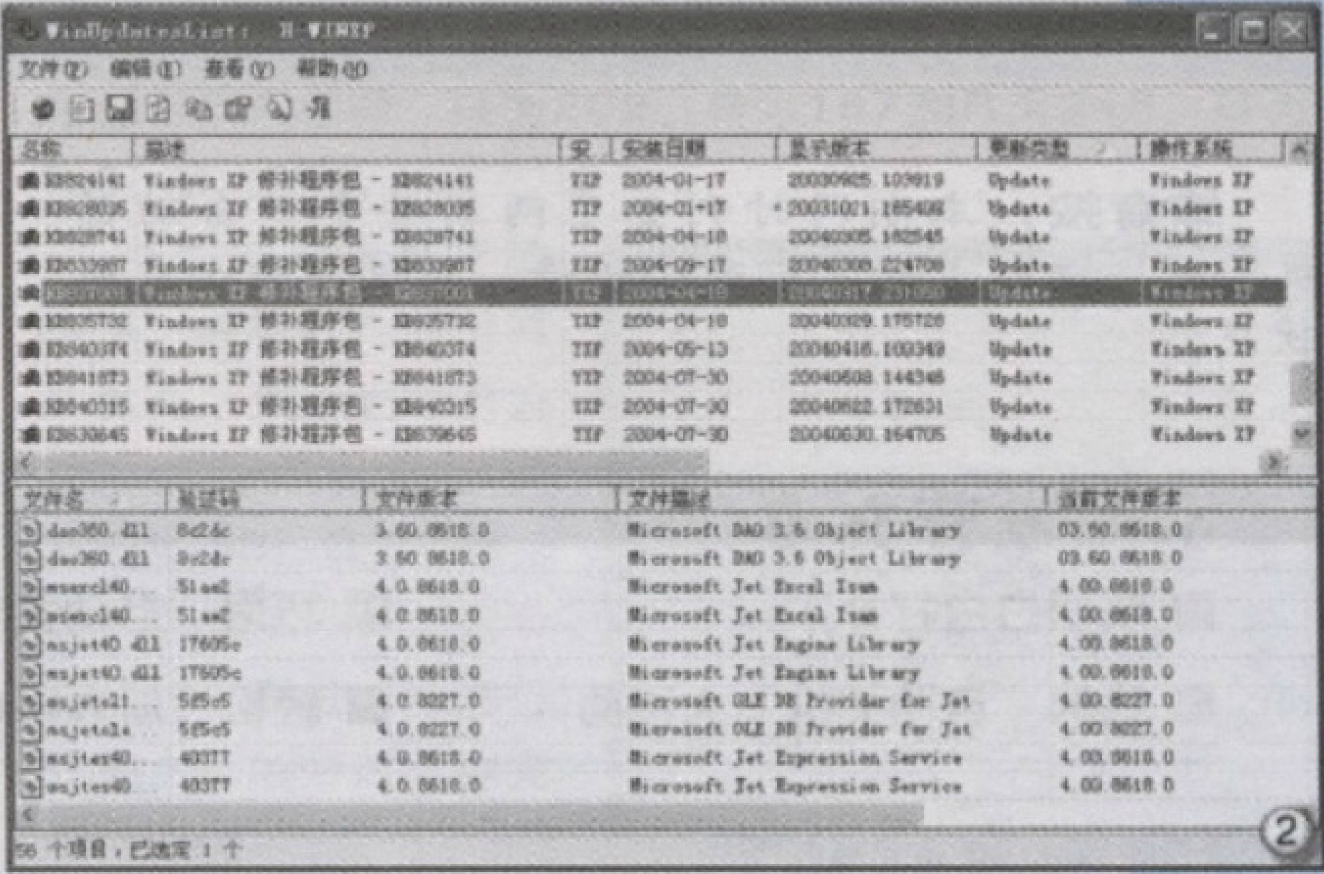


图2

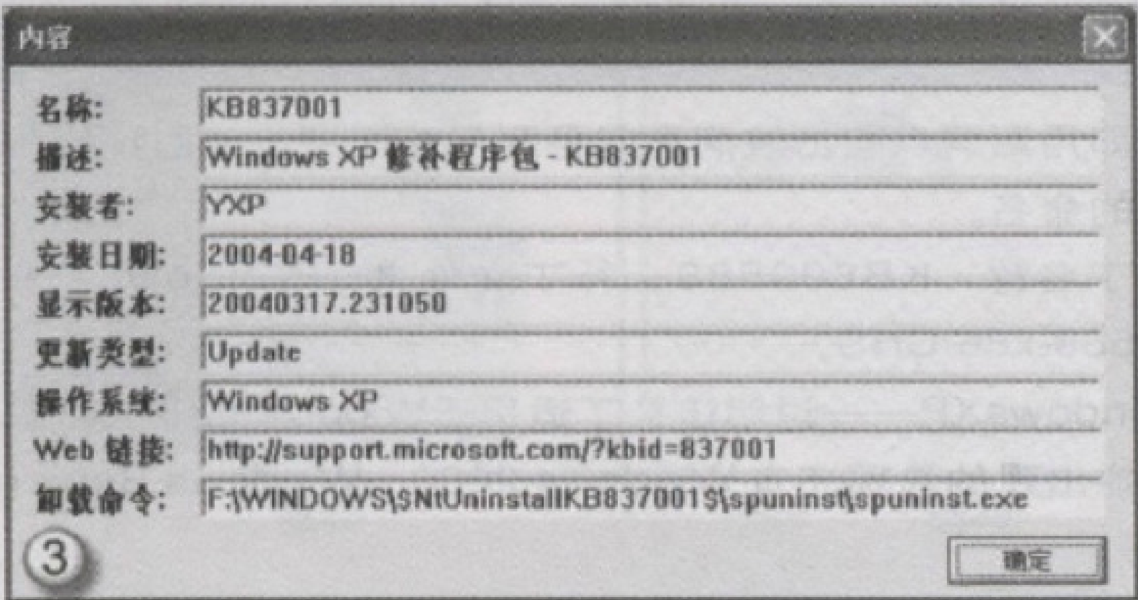


图3

提示：从图3补丁文件的“内容”对话框上我们可看出，补丁的卸载程序保存在一个“$NtUninstallKB******$”文件夹下的子文件夹中。实际上，所有的Hotfix安装后都会在Windows目录下安装一个“$NtUninstallQ******$”或“$NtUninstallKB******$”的文件夹，这个文件夹保存着更新前相关文件的备份，同时也保存着相应补丁的卸载程序；如果你不准备卸载该补丁，当磁盘空间紧张时，可考虑删除这些文件夹。

远离雷区，服务优化就这么简单

■辽宁 乔珊

默认情况下，Windows 2000/XP/2003操作系统开启了许多系统服务，有些服务并不是必需的，而且还占用着相当一部分内存资源。因此，许多朋友便尝试通过手动调整系统服务的方法来达到优化系统性能的目的，应该说这种方法是有一定效果的，也是可行的。但手动调整系统服务的方法仅适用于对系统有深入研究的高手，对大多数的普通用户来说，对系统繁多的服务并不是十分清楚，如果盲目禁用可能会导致许多不可预测的后果。如笔者在网上看到一篇通过禁用RPC服务（Remote Procedure Call）优化系统的文章，就毫不犹豫地把RPC服务禁用了，结果导致许多程序无法正常运行，又不知道怎么重新启动RPC服务，差一点重装系统。那么，普通用户应该怎样安全地优化服务呢？用系统服务终结者（下载地址是http://www.zz20.com/softview/windowsjjz.htm）吧！哪怕是菜鸟也可远离雷区，轻松优化服务。

下载完毕，按通常方法进行安装，在这里不再赘述。安装完毕启动程序，会自动最小化到系统托盘区，双击托盘区程序图标或通过右键菜单的“最大化”即可调出程序主界面，**如图1**所示。程序界面简洁清晰，绿色的五角星表示服务已启动，黄色的表示服务处于“手动”状态，红色的表示服务处于“已禁用”状态。要改变某一个服务的当前状态，只需在其前面的复选框中打上√，然后点击主界面最下方的“启动类型”栏中的“自动”“手动”“禁用”。要开启、停止某一个服务，首选勾选该服务，然后点击主界面工具栏中的“启动”“停止”或“暂停”按钮即可。这种调整服务的方法与在“Services.msc”服务窗口中调整服务的方法相类似，在这里就不罗嗦了。下面我们来看几个特色功能。



图1

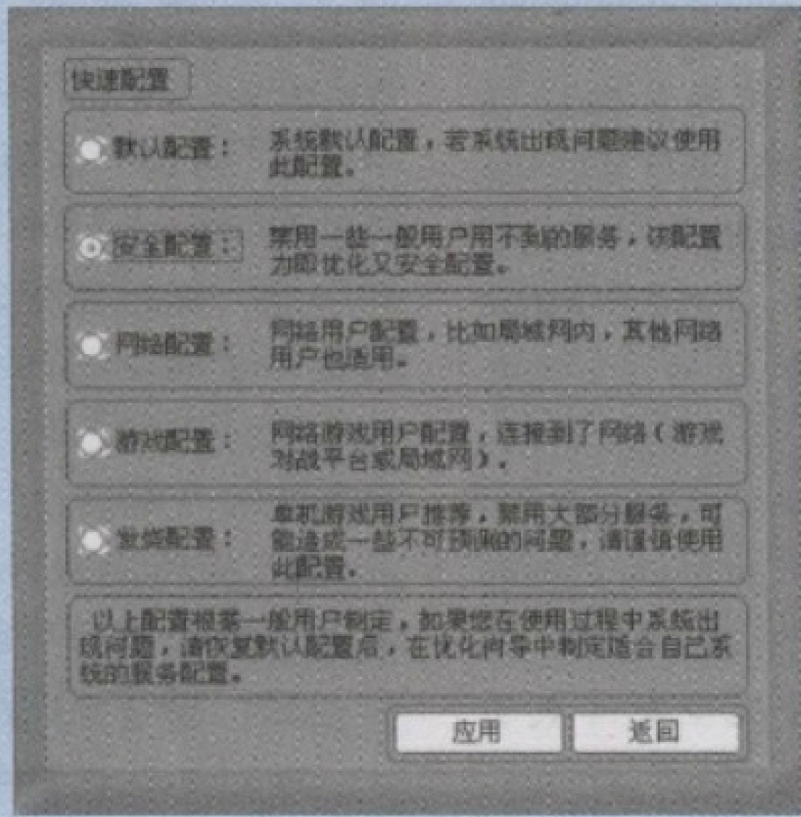


图2

一、众口难调也能调

常言道，众口难调，萝卜青菜各有所爱。有人优化服务追求的是系统安全高枕无忧的惬意，有人优化服务追求的是3D游戏酣畅淋漓的快感，那么，该怎样满足各种各样的优化需求呢？系统服务优化终结者提供多种服务优化配置方案，用户只需轻松点选即可完成服务的优化过程。

点击主界面菜单栏中的“配置服务”→“快速配置”，在弹出的“快速配置”窗口中，有“安全配置”“网络配置”“游戏配置”“发烧配置”等4个配置方案可供选择（**如图2**），这4个配置方案分别侧重于系统安全、网络



图3

速度、游戏性能和发烧友级的服务优化。你可根据自己的实际需要，点选相应的配置方案，然后点击“应用”按钮，这时会弹出“即将进行xxx设置，要继续吗？”的提示，点“确定”按钮，并按提示重新启动计算机使设置生效即可。

二、浓妆淡抹两相宜

电脑高手调整系统服务总希望一气呵成，而新手却习惯于在向导的指引下来完成相关工作。系统服务优化终结者早想好了。电脑高手可在程序主界面中，通过勾选相应服务，选择服务的启动类型或开启/禁用等启动状态，最后点“应用”按钮来完成服务的设置。而电脑新手可点击菜单栏的“优化向导”，在弹出向导的指示下一步步地完成服务的设置工作，**如图3**所示。不了解各种服务的含义也不要紧，点击“帮助→帮助”，在弹出的帮助窗口中点击“服务详解”，即可得到详细的帮助信息。

三、世上也有后悔药

一招不慎，满盘皆输。这话用在服务优化上也是非常合适的，例如前面讲到的禁用RPC服务。在调整服务的过程中，如果系统出现不稳定问题怎么办？优化一阶段后，觉得还不如上一次优化得好，又怎么办？遇到上述问题，解决的最佳办法莫过于吃剂后悔药，恢复以前的服务配置。



图4

要给自己留一剂后悔药，在优化之初或优化的过程中要养成及时备份服务的好习惯。备份的方法是，点击菜单栏的“配置服务”→“导出当前配置”，在弹出的对话框中将当前服务配置另存为一个“lyn”的文件。

当优化服务后，如果系统出现问题，可通过“配置服务”→“导入配置文件”来恢复服务到某一个时间段之间的状态。另外，你还可点击“配置服务”→“快速配置”，在弹出的“快速配置”窗口中点击“默认配置”选项，点“应用”按钮，将系统服务恢复到装机时的默认状态。

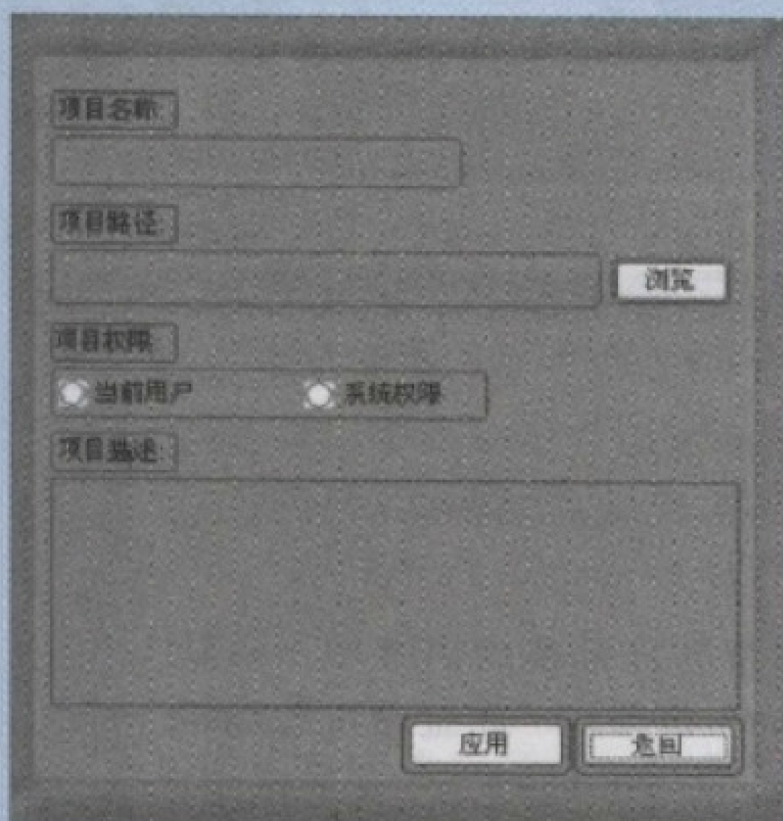


图5

四、系统工具露两手

想知道在系统的启动过程中，哪些程序是随系统的启动而启动的吗？想控制这些该死的自启动项吗？想知道CPU的占用情况、内存的消耗情况吗？想了解系统自从上一次开机以来运行的时间吗？

点击“系统工具”，在其下点选“启动设置”，在弹出的窗口中，所有的自启动项全部在此，你只需勾选不希望自动启动的程序，**如图4**所示，点“确定”按钮即可。如果想将自己需要的程序添加到自启动项中也很简单，点击“加载启动项”，然后在弹出的窗口中输入程序的名称，在“项目路径”栏中点浏览按钮打开所需程序，在“项目权限”中设定程序的自启动权限，**如图5**所示，点“确定”按钮即可。

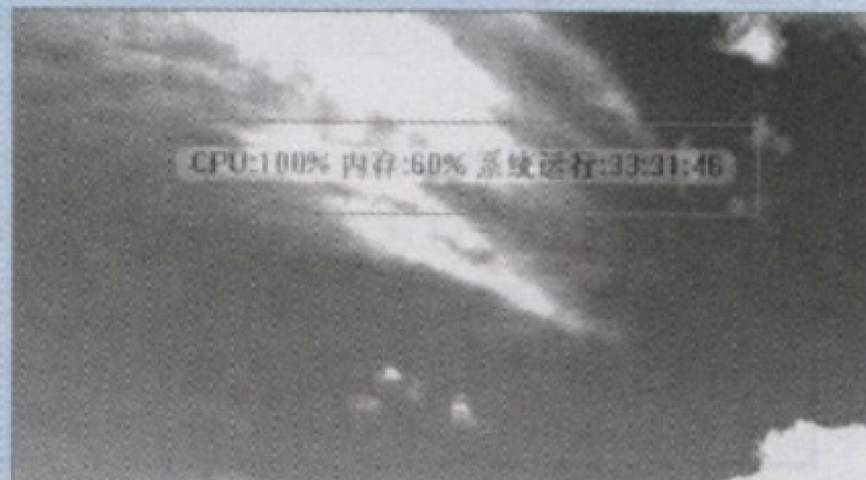


图6

要查看CPU的占用情况、内存的消耗情况、系统的运行时间则更为简单，点击“系统工具”，在其下选择“CPU监视器”，这时在程序上方会以半透明状悬浮显示这些信息，**如图6**所示。

系统服务优化终结者可让你轻松DIY系统的服务，打造符合自己用机习惯，让爱机运行得更高效不再是难事，有兴趣的朋友可试试。

巧用“自动关机”解放你自己

■山东 贾培武

在Windows中执行某些操作较为耗时，比如查杀病毒、上传下载文件、进行磁盘碎片整理等。对于这些耗时的操作，要用户等待其执行完毕，再手动关闭电脑真是苦不堪言。有时，在工作时间你外出办事，本以为下班前能赶回，所以未关闭电脑即行离去，然而实际回来时已是午夜时分了。有时，又会发生断电等事故，处于打开状态的电脑中未保存数据无端丢失。其实，如此种种情况和意外，你都可让“自动关机”解放你自己。

一、下载关机

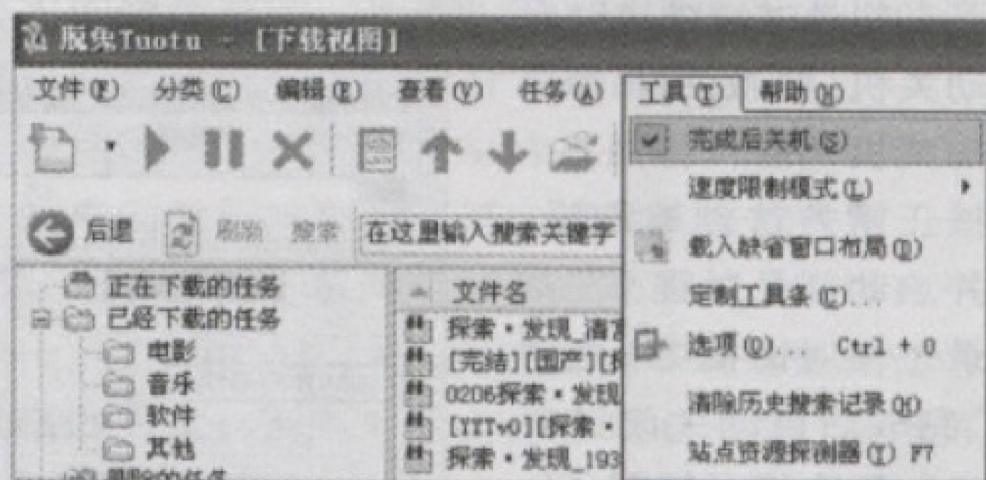


图1

在你下载大型软件和电影文件时，所消耗的时间通常不是能坐在电脑面前等待的。这时，你就可将所用的下载软件设置为下载完毕后自动关机，比如“脱兔下载”开启自动关机的方法是：在“工具”菜单中，勾选“完成后关机”（**如图1**）。

二、上传关机

当你要上传的数据量较大时，也可像下载一样，让系统在完成上传后，自动关机。比如，在CuteFTP（以CuteFTP Professional 7.0 Build 03.10.2005.1汉化版为例）中设置自动关机的方法是：在“工具”菜单中，单击“全局选项”，然后单击“传输”下的“事件”，在“传输事件之后”标题下，在

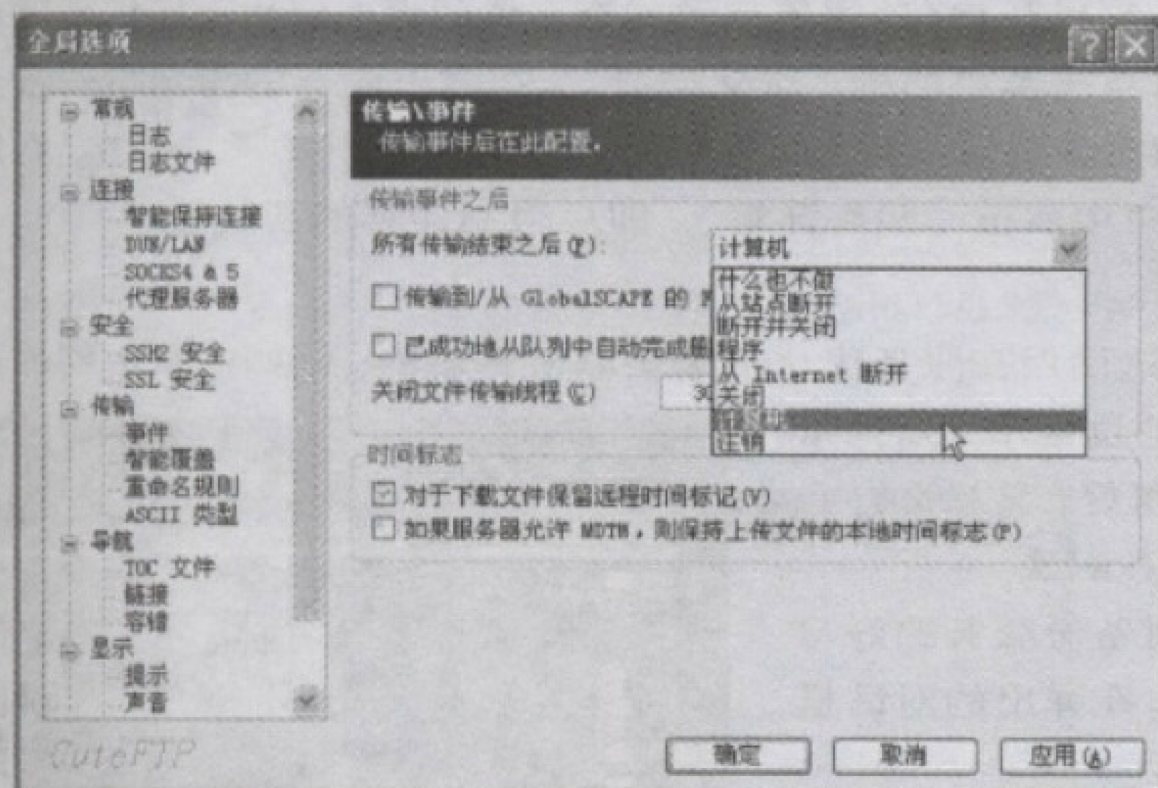


图2

“所有传输结束之后”框中选择“计算机”（**如图2**），最后单击“确定”按钮。

三、杀毒关机

电脑硬盘越来越大，软件安装越来越多，硬盘上的文件数以十万计，杀毒软件进行一次完全扫描费时也是越来越长。其实，你可在下班之时，启动杀毒软件进行杀毒，并设置杀毒完毕自动关机。比如，当卡巴斯基反病毒Personal 5.0.376

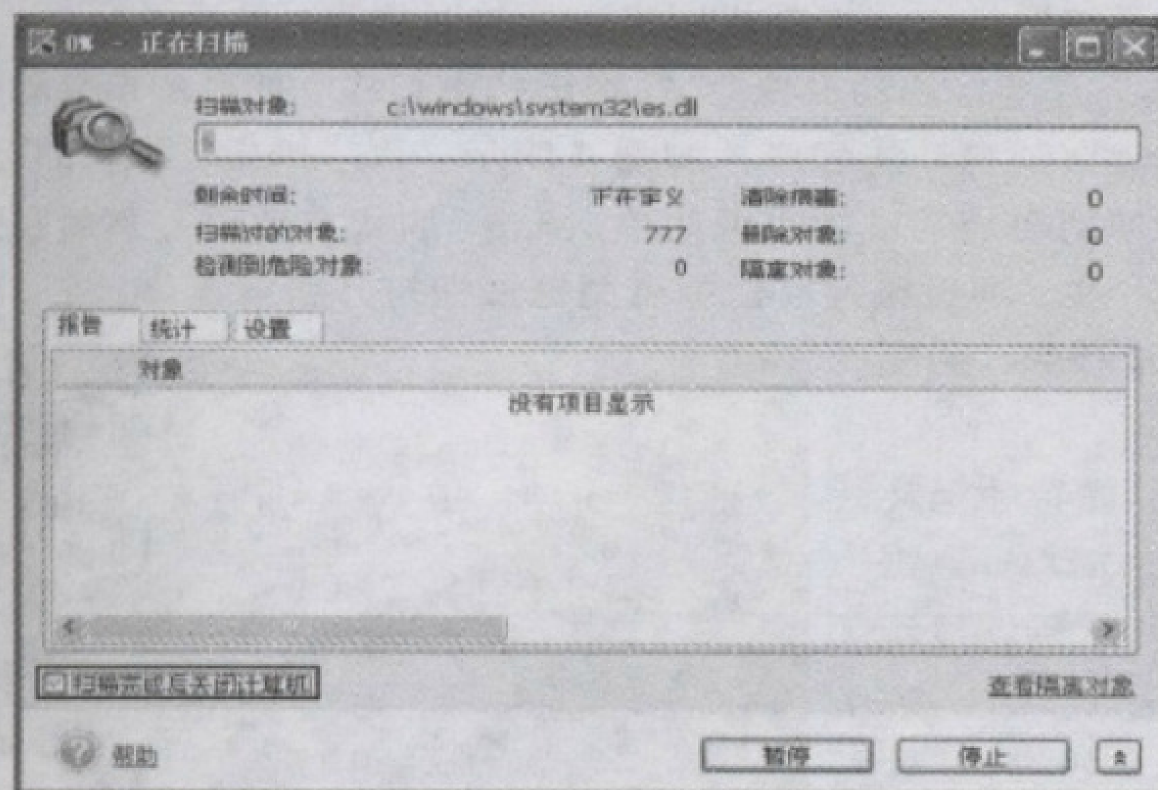


图3

版正在扫描病毒时，选中“扫描完成后关闭计算机”复选框（**如图3**）即可自动关机了。

四、刻录关机

刻录也是较为耗时的一项工作，大名鼎鼎的Nero Burning ROM可在刻录过程结束时自动关机。要激活Nero自动关机功能，方法是：按正常方法创建编辑，并启动刻录过程，在刻录过程对话框中，选中“完成后自动关闭计算机”复选框（**如图4**）。

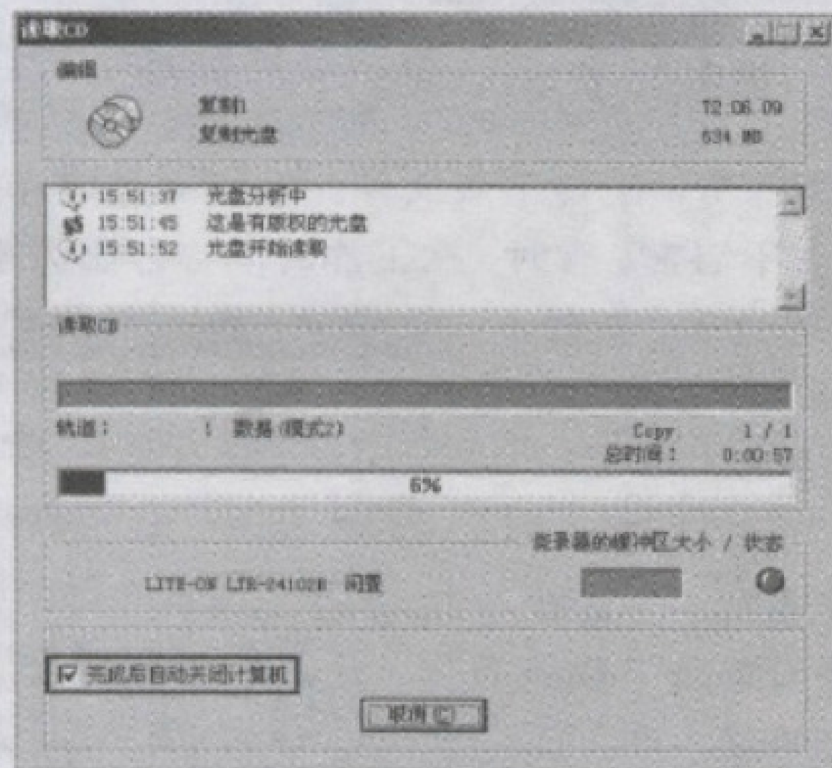


图4

五、压缩关机

WinRAR是我们常用的一款压缩软件，我们可设置一下，使它在压缩完资料后让电脑自动关机。先找到并选中要压缩的文件，指向选择的文件，单击右键，单击快捷菜单中的“添加到压缩文件”，然后单击“高级”选项卡，选中“完成操作后关闭计算机电源”复选框（**如图5**），最后单击“确定”按钮即可。

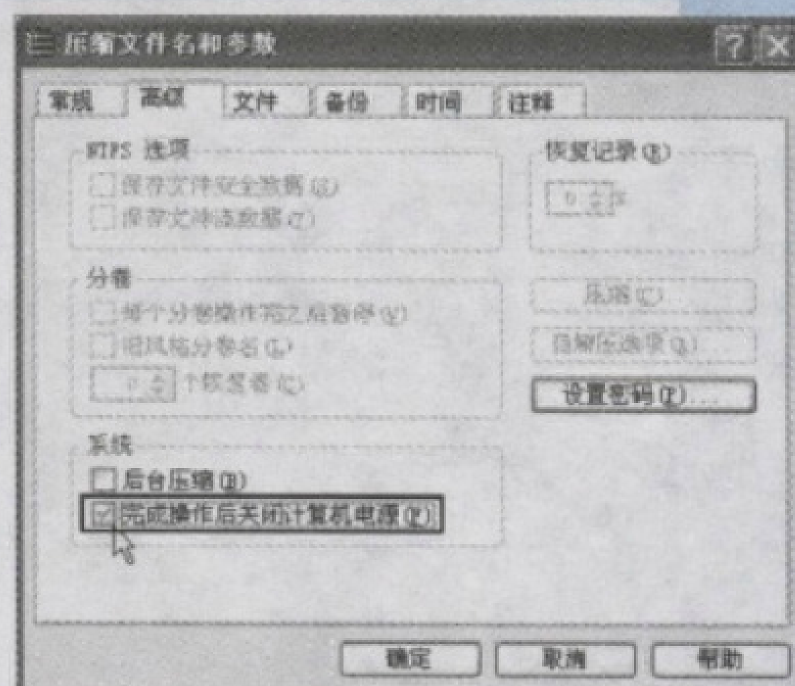


图5

六、播放关机

晚上靠在床上用电脑看大片时，要是播放完毕电脑自动关闭，就不用下床动手了，岂不美哉！大侠们自有成人之美之心胸，所以许多播放软件都提供了自动关机功能。比如，在Media Player Classic 6.4.9.0增强版中，只要在程序窗口的“播放”菜单的“在播放后”子菜单中，单击选中“关机”（**如图6**）即可实现播放完毕自动关机了。

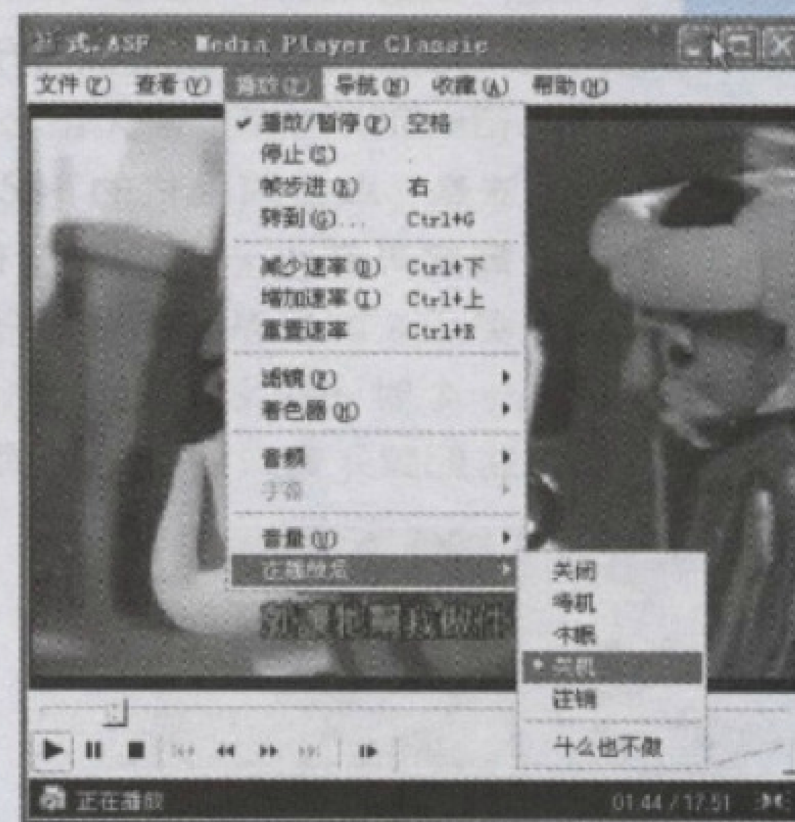


图6

七、延时关机

遗憾的是，并不是所有软件都会提供给用户自动关机的功能，比如Windows自带的“磁盘碎片整理程序”就没有该功能。不过，在Windows XP专业版中，在进行磁盘碎片整理时，可使用Windows自带的Shutdown.exe程序实现定时关机。比如，要在2个小时后让电脑自动关闭，方法是：单击“开始”菜单中的“运行”命令，在“打开”框中，键入“Shutdown /s /t 7200”（“7200”是秒数，就是2个小时了），单击“确定”按钮。此时，将打开“系统关机”对话框，并显示离关机的时间数（**如图7**），这并不会影响其他程序的运行。要取消延时关机，请在“运行”中执行“Shutdown /a”命令。

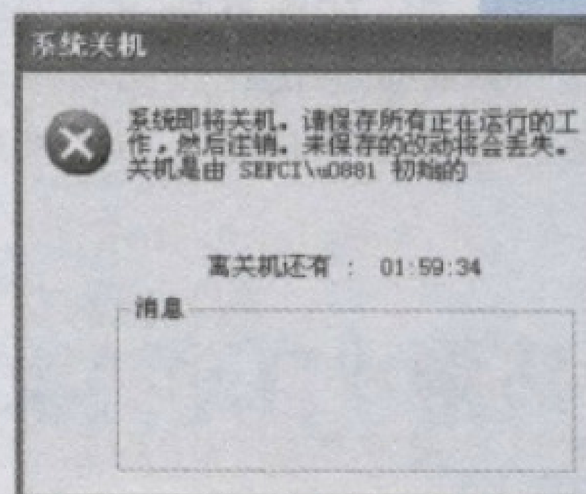
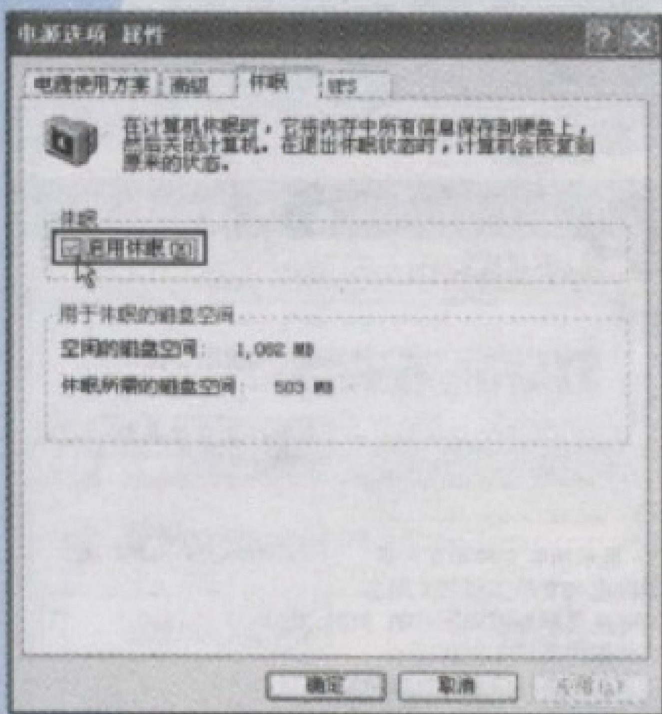


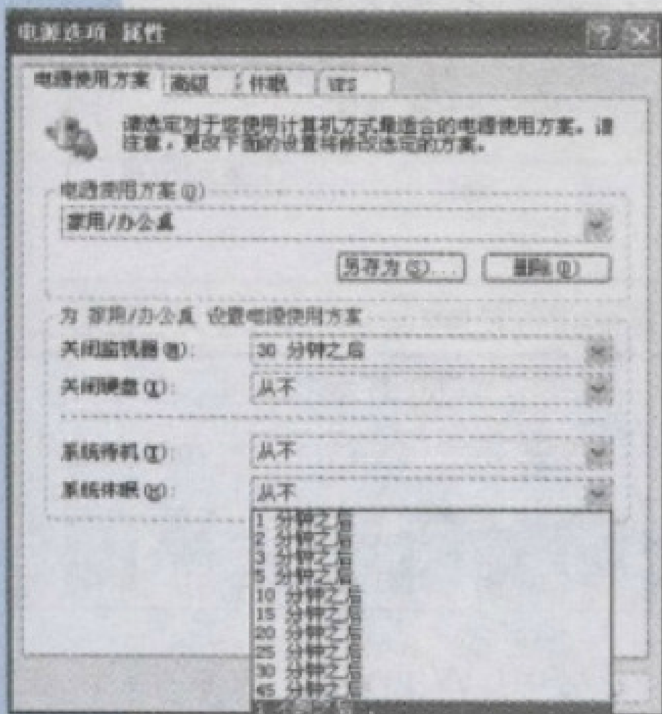
图7

八、空闲关机

当有急事外出时，如果忘记了关闭电脑，可让电脑在空闲一定时间后即自动关闭，比如在Windows XP专业版中设置过程如下：

1.单击“开始”菜单，指向“设置”，单击“控制面板”，然后单击“性能和维护”，再单击“电源选项”。


图8


图9

2.单击“休眠”选项卡，选中“启用休眠”复选框（如图8）。如果“休眠”选项卡不可用，则电脑不支持该功能。

3.单击“电源使用方案”选项卡，在“系统休眠”后的下拉列表中选择一个合适的时间，比如单击“1小时之后”（如图9）。

4.单击“确定”按钮。之后，当电脑空闲（非活动）时间达到设定的时间段后，电脑将自动进入休眠状态，即电脑自动将内存中的所有内容存入硬盘后关闭电脑。当再次打开电脑时，桌面将还原到退出时的状态。你的一切工作成果不会丢失。由于“电源选项”自动检测电脑上的可用信息并只显示你可控制的选项，也由于这些选项在不同的电脑之间有很大的差异，所以上面所描述的选项会与你见到的不同。

九、紧急关机

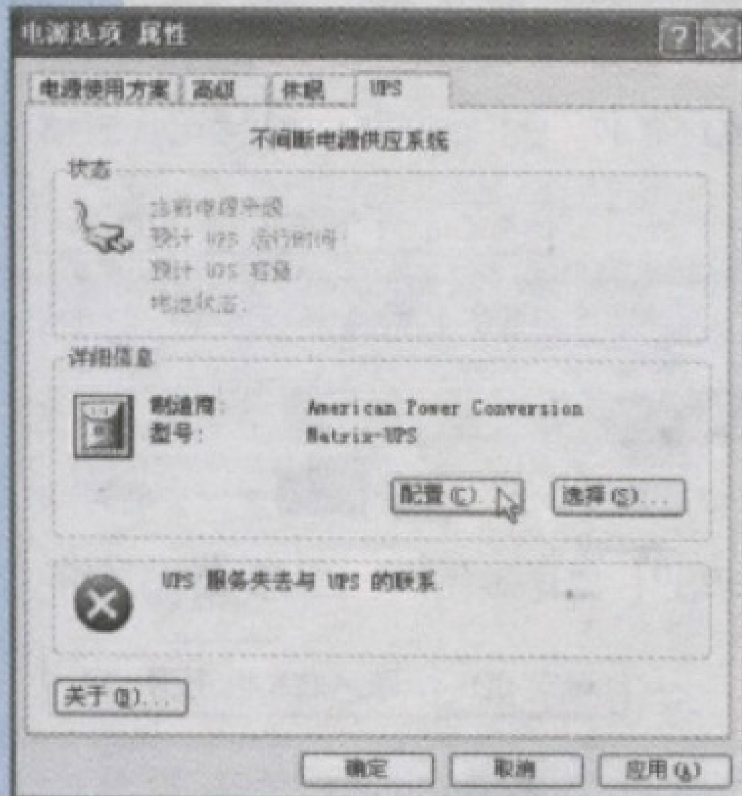
为了避免因断电而造成未保存的数据丢失，许多用户都为电脑配备了UPS（不间断电源）。虽然有UPS保护，然而意外还是发生了，因为UPS电源耗尽之时，你正在外处理事务，而没能坐在电脑前，进行保存工作成果并关闭电脑的操作。其实，当这种情况发生时，你可让UPS自动关闭电脑。原来，许多UPS设备是能与电脑操作系统进行通信，指使操作系统发出指令。正因此，你可设置UPS在电量即将耗尽之时，自动将电脑置于休眠状态，从而避免数据丢失，设置方法如下：

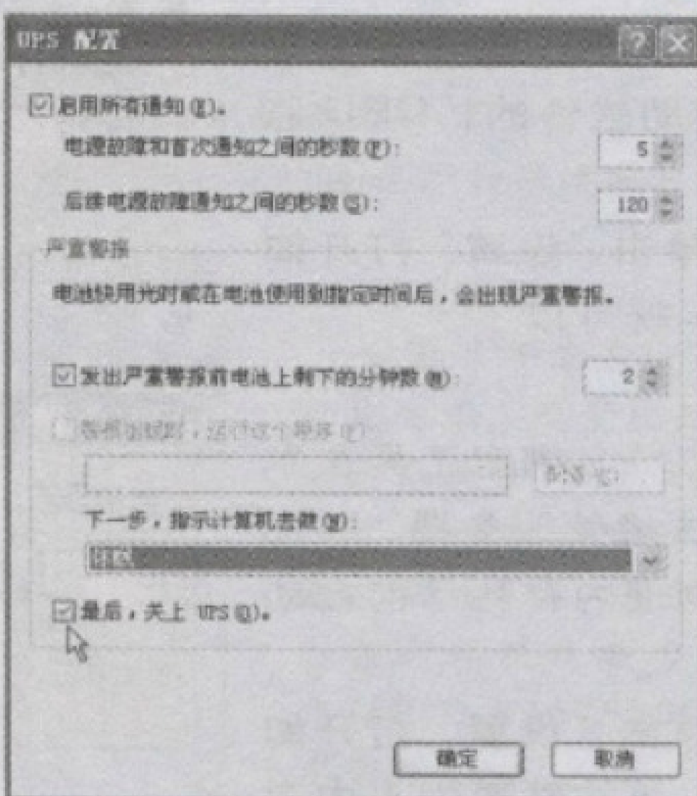
1.单击“开始”菜单，指向“设置”，单击“控制面板”，然后单击“性能和维护”，再单击“电源选项”。

2.单击“休眠”选项卡，选中“启用休眠”复选框。

3.单击“UPS”选项卡，单击“配置”（如图10）。

4.在“UPS配置”对话框中，选中“发出严重警报前电池上剩下的分钟数”复选框，并在其后框中指定一个适宜的时间，然后在“下一步，指示计算机去做”列表中，单击“休眠”（如图11）。如果想在电脑关机时也让UPS关闭，请选中“最后，关上UPS”复选框。


图10


图11

5.依次单击“确定”按钮，关闭各对话框。

十、定时关机

除了Windows和软件自身提供的自动关机功能外，还有许多大侠开发出的一些小工具，可用来在指定时间或电脑空闲达到预定时间段即自动关闭电脑。这样的工具很多，只要在搜索引擎中以“自动关机 下载”为关键字进行查找，即可找到许多自动关机工具，而且其中不乏优秀的免费软件。赶快找一个自己喜欢的试试吧！

十一、注意事项

当软件自动关闭电脑时，都会弹出一个即将关机的对话框，如果欲取消自动关机，可单击对话框中“取消”之类的按钮，选择取消本次自动关机。然而，有时虽然已设置了自动关机，但电脑却无法自动关闭，原来这主要是由以下原因造成的：

1.电源不支持

只有ATX电源才支持自动关机功能，而采用老式AT电源的电脑不支持软件关机。

2.没有正确安装ACPI支持

如果电脑自动关机失败，请检查Windows安装和BIOS选项。有时，安装随主板提供的CD驱动程序也会有所帮助。这些驱动程序CD中，大多数都包含了Windows驱动程序或修补程序，这些程序可让Windows执行软件关机。

3.ACPI支持方面有问题

虽然正确安装了ACPI（高级配置和电源接口）支持，但有些比较老式的主板在ACPI支持方面有问题。如果出现问题，要确保你使用的是主板制造商提供的最新的BIOS。

4.当前用户权限不够

在Windows NT4或Windows 2000/XP/2003系统中，如果当前用户没有管理员权限，则软件将不能关闭电脑。

5.存在尚未保存的工作成果

电脑中有某个应用程序仍处于活动状态，可能会影响电脑自动关机。当系统自动关闭时，所有打开的应用程序都会关闭。当有的程序中有尚未保存的工作成果时，该程序可能会询问“是否应保存当前文档”这样的问题。在这种情况下，Windows会禁止自动关闭系统，因为自动关机会使尚未保存的数据丢失。所以在设置自动关机时，应关闭所有其他应用程序，至少要保证电脑中没有尚未保存的工作成果。

6.有关休眠的两个问题

其一，要将电脑置于休眠状态，你必须有一台其组件和BIOS支持该选项的电脑，并且电脑上的操作系统必须在Windows 98以上，因为Windows 98不支持休眠功能。其二，休眠需要占用与电脑内存等大的硬盘空间，所以要确保系统所在分区可用磁盘空间大于电脑中的内存容量。

最后，有一点需要大家特别注意，即在设置了软件的自动关机功能后，每次使用这些软件时，一旦满足关机要求，系统可就会自动关机，所以在不需要电脑自动关闭时，一定要记得取消这些软件的自动关机设置，否则可能会让你痛心疾首，后悔莫及的。P

奇门遁甲

疑似木马竟是登录还原惹的祸

■山东 牟晓东

朋友电话告急，近几日在电脑中发现疑似木马迹象——每次开机后总会准时打开D盘的“资料”目录，风雨无阻。听人说这是黑客入侵后种下木马撤退时打开的最后一个文件夹，是不是我的资料已被偷窥？但杀毒、杀木马、查进程、查端口均试过了，无任何异常的蛛丝马迹，这到底是怎么回事啊？

其实是这位朋友多心了（当然小心是有好处的），这无非是Windows XP系统登录还原惹的祸，并不是什么疑似木马。打开“资源管理器”窗口下的“工具”菜单，选择其中“文件夹选项”的“查看”标签，最下面的“高级设置”中的“在登录时还原上一个文件夹窗口”是选中状态（**如图1**），取消后就可治愈这种“疑似木马”。本来这是微软的一种贴心设置，目的是便于某些用户每次开机都进入固定的工作文件夹，是沿袭以前DOS的自动批处理作法。至于为什么朋友的机器定位于D盘的“资料”文件夹，这只是一种巧合罢了，因为就在查看此文件夹时恰好设置了“在登录时还原上一个文件夹窗口”选项有效，就这么简单。P

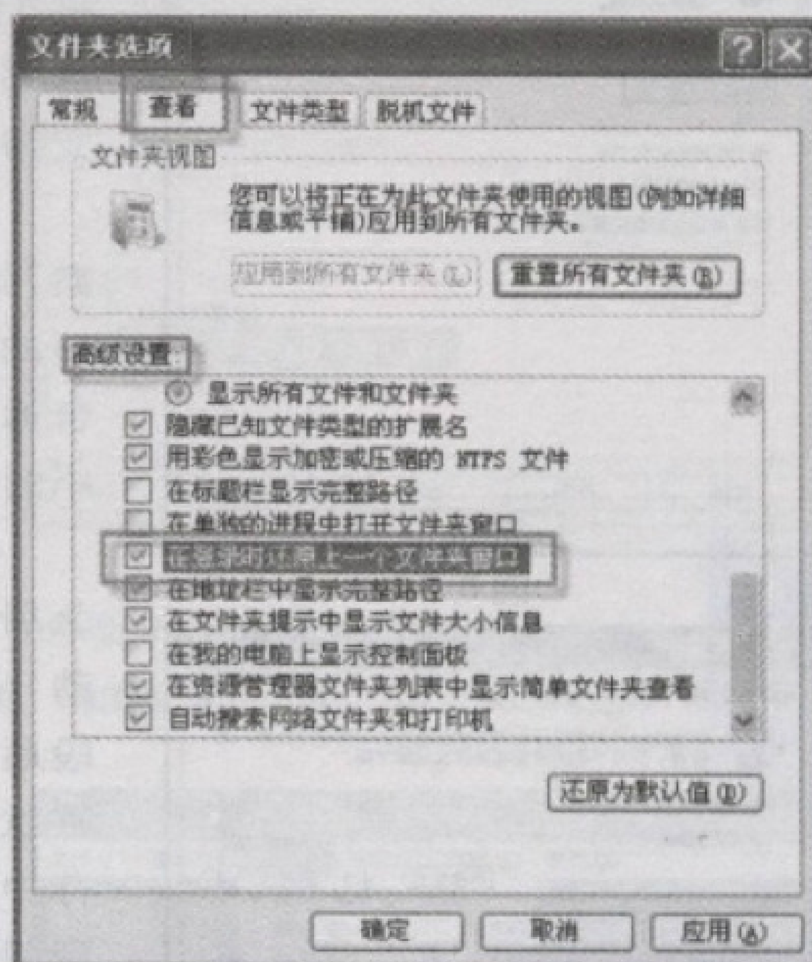


图1

我的“自动关机”大不同

■山东 ZT

实现自动关机的方法很多，要求不高的朋友可用Windows自带的Shutdown.exe命令，它可实现倒计时关机；有一定要求的朋友可找一些专门的辅助软件，实现定时关机、定时重启、注销等更多功能。但在某些时候，这些基于时间设定的自动关机方案往往难以奏效。举个简单的例子，大家知道BT能否完成任务不但取决于网络，还要看是否有种，如果无种，无论你把BT挂多久也下载不到一个资源。如果你希望在BT无种时自动关机，现在回头看看那些自动关机软件吧，谁能做到？所以今天笔者就来和大家讨论一下这些非常规状态下的自动关机。

首先我们需要下载一款叫“千宇智能关机”（下载地址是http://www.skycn.com/soft/14622.html）的小工具，此工具原名“智能关机”，更名后增加了多种自动关机模式，利用这些模式，我们就可随心所欲地自动关机。

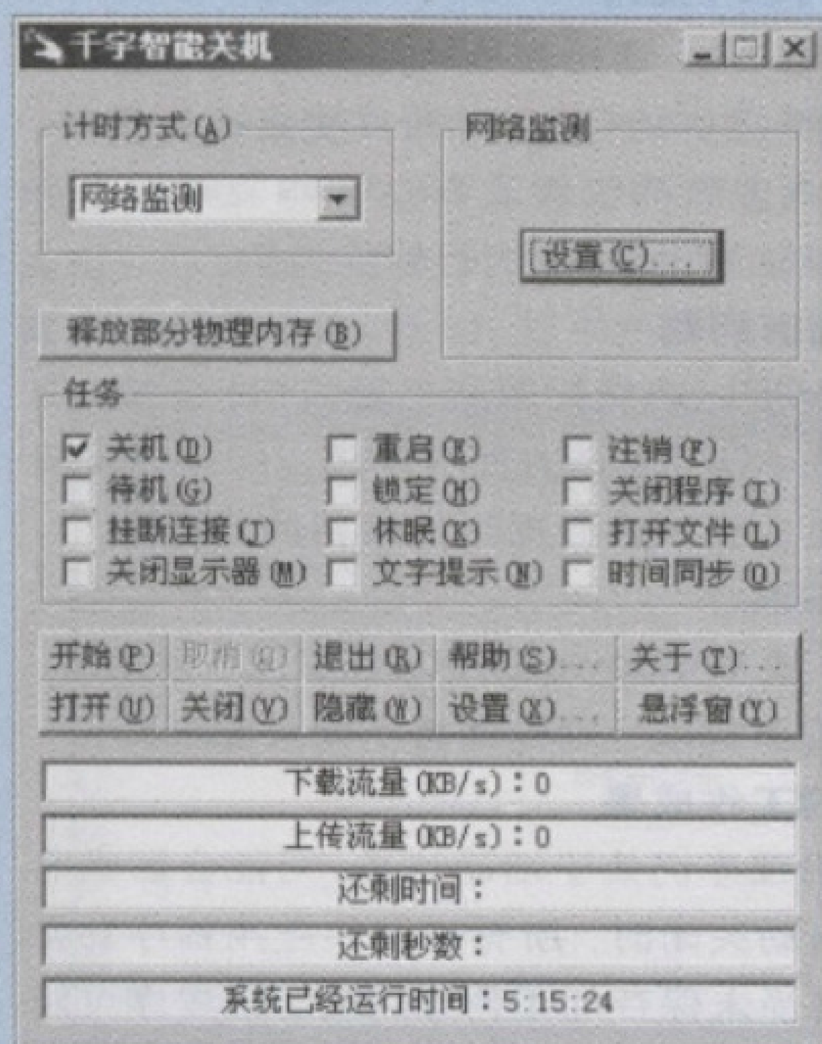


图1

一、BT无种自动关机

现在让我们想想看，当BT无种时网络会呈何种状态？很简单，下载流量不会超过1kB/s。利用这个特性我们就可实现BT无种自动关机。

软件的主界面**如图1**，在“计时方式”下拉列表中选择“网络监测”，再单击“设置”，打开“网络监测”对话框，**如图2**，如果你希望在下载速率小于1kB/s时，过5秒钟关机，可在下拉列表中依次选择“下载时”“小于”，再在“kB/s”前输入1，在“秒”前输入5，单击“确定”返回主界面，复选“关机”，单击“开始”即可开始监测。

二、压缩完电影自动关机

压缩一部电影往往需要消耗很多时间，但有些视频转换软件未提供自动关机功能，现在我们就用“千宇智能关机”弥补这个缺陷。由于压缩电影时的CPU占用率一般不低于90%，所以我们可借助软件的“CPU监测”来完成任务。

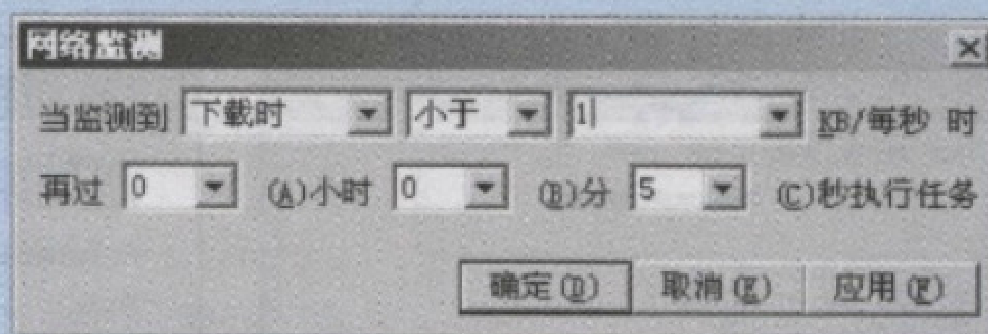


图2

在“计时方式”下拉列表中选择“CPU监测”，单击“设置”打开**如图3**所示的对话框，把CPU占用率设置为小于10%就可以了。

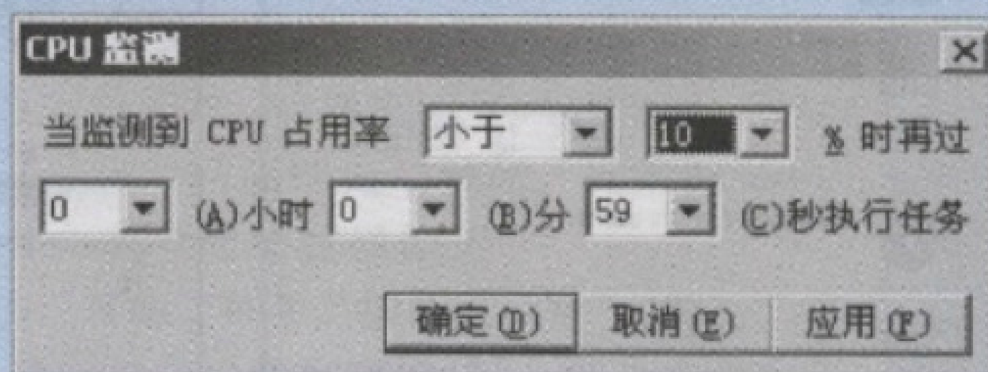


图3

三、内存不足时自动重启

随着宽带的普及，很多朋友用“花生壳”之类动态域名绑定工具在本机建立了个人Web服务。由于电脑的稳定性始终无法媲美服务器，因此一旦出现内存不足，就极有可能导致死机。如果能在物理内存耗尽前自动重启电脑，不就可避免这个问题了吗？

在“计时方式”下拉列表中选择“内存监测”，单击“设置”打开**如图4**所示的对话框，把可用物理内存设置为“小于”，再按需要输入内存

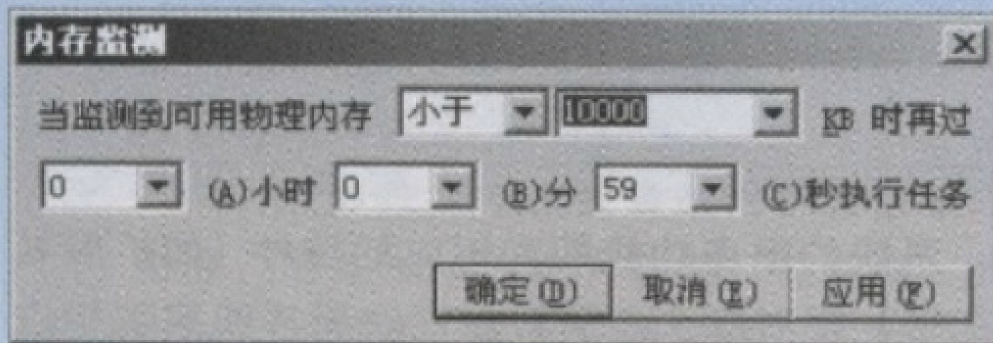


图4

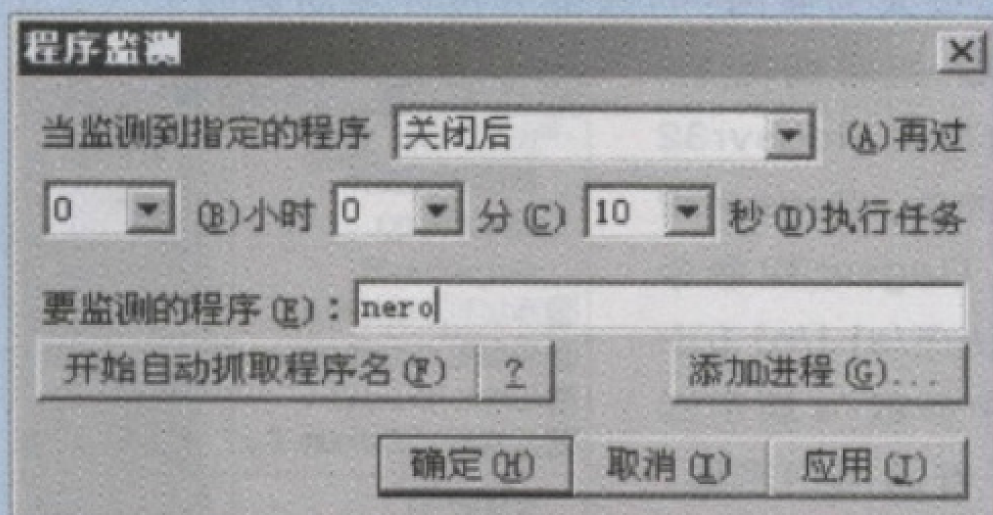


图5

容量，按“确定”返回主界面，把要执行的“任务”设置为“重启”就可以了。

四、用Nero引发电脑重启

笔者的办公电脑配有刻录机，经常有人跑来刻盘，不但给俺带来了病毒，而且还大大影响工作，现在笔者就启用“程序监测”，把Nero变成电脑重启的触发器。

在“计时方式”下拉列表中选择“程序监测”，单击“设置”打开**如图5**所示的对话框，把“当监测到指定的程序”设置为“运行时”，在“要监测的程序”右边的输入框中输入“Nero”，单击“确定”返回主界面，选择“重启”，单击“开始”即可开始监测。现在只要一启动Nero，电脑就会自动重启，我看谁还能刻录！

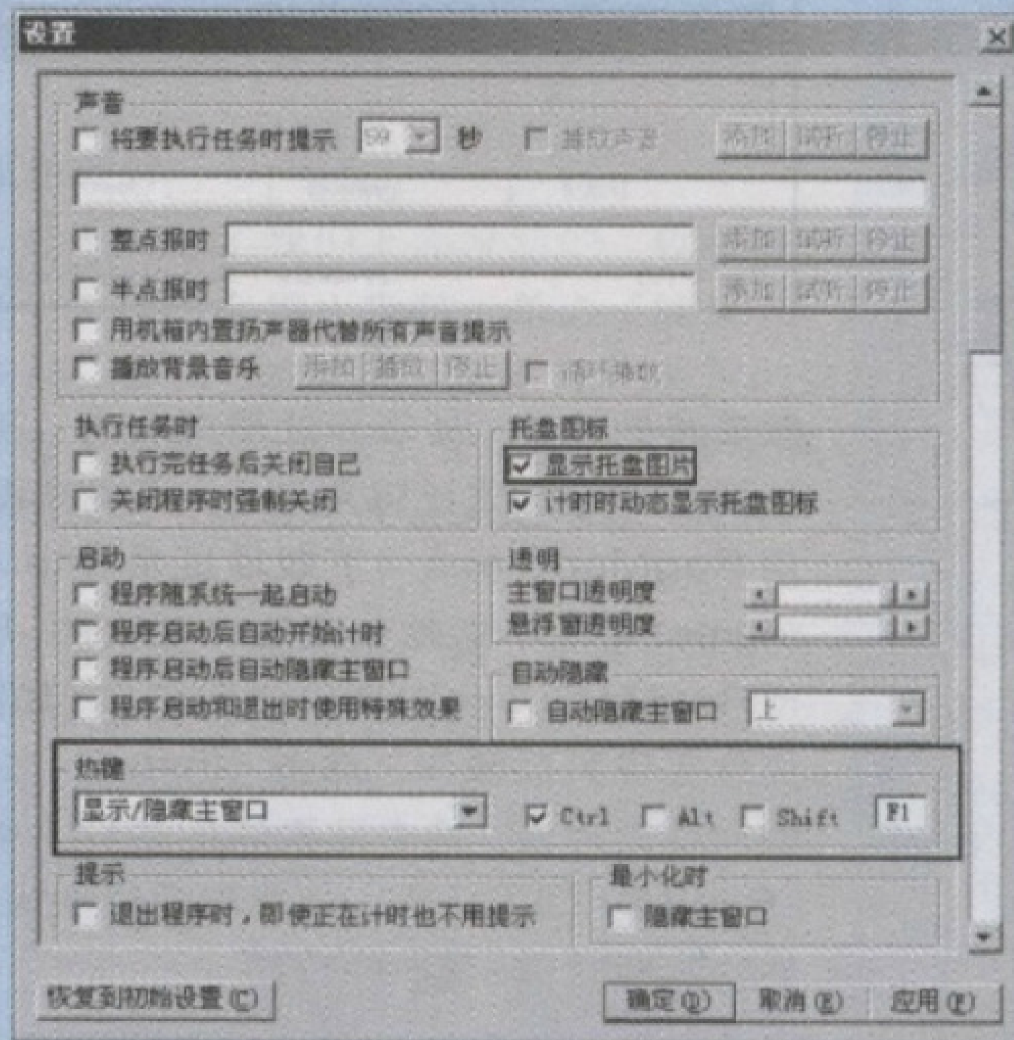


图6

为了防止程序监测被非法关闭，笔者建议你采取如下措施：单击软件主界面上下方那个“设置”按钮，打开**如图6**所示的对话框，取消“显示托盘图片”前的复选，并设置只有你一人知道的“显示/隐藏主窗口”的切换热键，就可让软件彻底在桌面上隐身了。

怎么样，这个体积不到150kB的小工具的确很好玩吧！其实利用这些有趣的关机模式，我们还可实现很多功能，有兴趣的朋友请自己动手研究一下吧！

利用瑞星杀毒软件查杀QQ消息发送机变种T病毒

病毒名称：QQ消息发送机变种T（Trojan.QQMSG.MsgSender.t）　**病毒类型：**木马病毒　**病毒危害级别：**★★★

病毒发作现象及危害：病毒采用Borland Delphi编写。运行后，会复制自身到系统目录下，同时修改注册表项目实现随系统启动而自动运行。该病毒在后台运行，会通过QQ向用户的好友发送带有病毒网址的消息，干扰用户正常工作。

手工删除

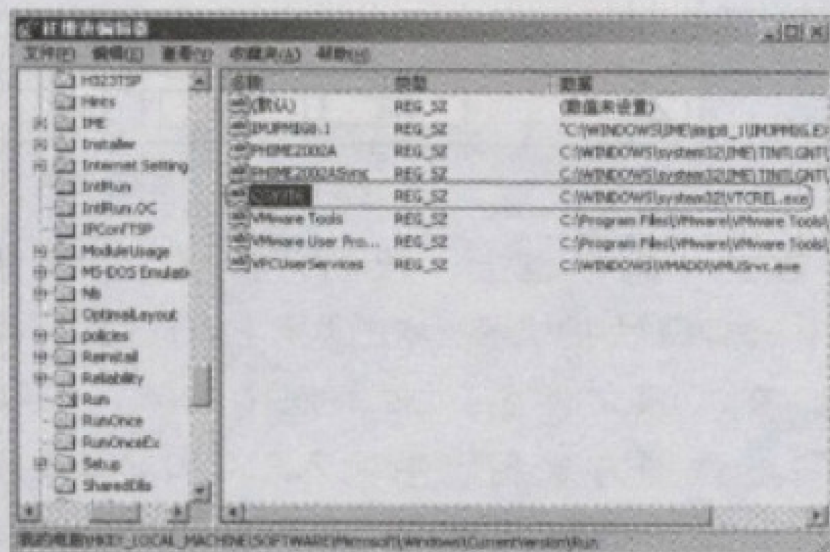
一、清除内存中的病毒

在任务管理器中找到名为“VTCREL.EXE”的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、恢复注册表

1.点击“开始”菜单，选择“运行”，输入“regedit.exe”并确定，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run一项，在右边的窗格中找到“Q3Y3T6”一项，将其删除。



三、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的√，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

2.删除掉Windows目录（默认WinXP系统为C:\Windows，Win2000系统为C:\WINNT）中System32目录下的VTCREL.exe、MsHx.dll和mswosck.dll文件。

四、最后检验

重新启动计算机，再次打开任务管理器，检查是否还会出现名为“VTCREL.EXE”的进程，如果没有再出现，则病毒已清除干净。

瑞星提示：

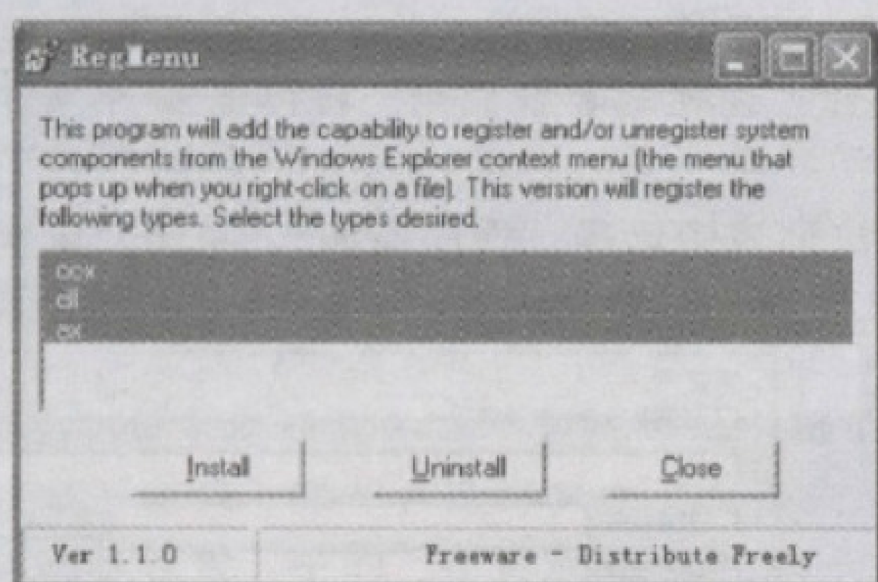
该病毒手工清除有一定难度和风险，建议用户使用杀毒软件进行清除。针对此病毒，瑞星已升级。瑞星杀毒软件2006版18.22及其更高版本可彻底查杀此病毒。用户还可随时拨打瑞星反病毒急救电话010-82678800来寻求帮助。



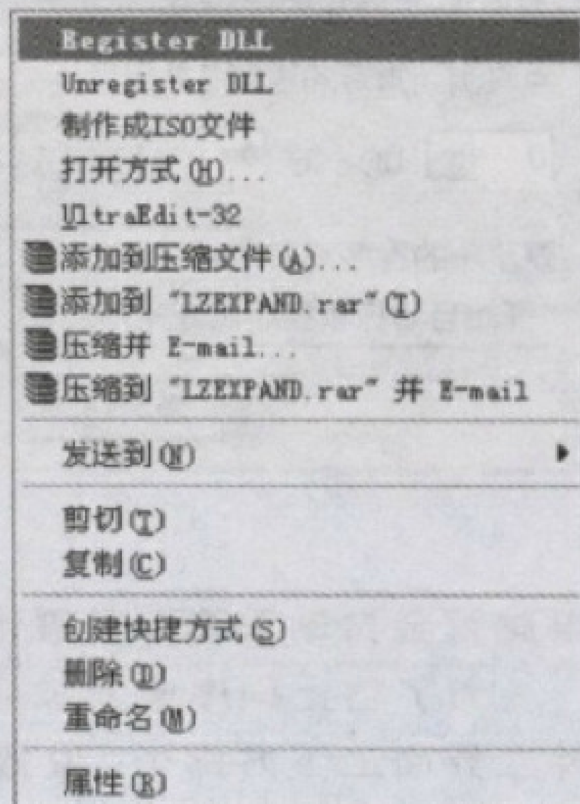
试用办公

轻松注册Windows控件

■湖南 花的神明


图1

在Windows环境中，系统的很多功能都和相应的控件（如扩展名为DLL、OCX、CPL的文件）相对应，必须对控件注册才能实现相应的功能。在安装操作系统时，各个控件自动注册完成，但由于使用过程中被病毒破坏、系统故障或人为原因，导致部分控件注册信息丢失，造成系统部分功能出现故障。通常情况下，用户都使用Windows自带的Regsvr32命令来注册或卸载系统控件。Regsvr32命令以命令行方式运行，Regsvr32命令的格式是：Regsvr32 [/u][/s] [/n] [/i[:cmdline]] dllname。其中参数/u表示卸载安装的控件，/s表示注册成功后，不显示操作成功信息框。但对于普通用户来说，使用命令行方式比较复杂，为了能在图形方式下轻松注册/卸载Windows控件，可使用RegMenu.exe（下载地址是http://www.bevanengineering.com/Downloads/regmenu.zip）这款免费的绿色软件。RegMenu.exe能实现和资源管理器集成，当执行RegMenu.exe时弹出注册窗口（**如图1**），可对DLL、OCX、AX等类型的Windows控件实现关联操作，点击"Install"按钮完成安装操作。打开资源管理器，打开合适的文件夹路径，选中需要注册的DLL等类型的文件，在其右键菜单（**如图2**）上点击"Register DLL"项，就能实现注册操作，点击"Unregister DLL"项，就能实现控件的卸载操作。


图2

专业的绿色软件是这样制作的

■甘肃 杨兴平

这里所说的绿色软件是指不修改注册表，不在安装文件夹以外特别是系统文件中添加的文件安装程序为EXE格式的应用程序。绝大多数软件安装后我们可用WinRAR打造一个安装程序，这样下次安装时，该软件就变成了一种绿色软件。

下面就以把QQ制作为绿色软件为例来介绍这种绿色软件的制作过程。

第1步：安装QQ原版

在腾讯的官方网站下载QQ 2005正式版进行安装，注意，可安装在默认目录，也可自定义一个目录，为了便于说明，这里我们安装在C:\qq下。

第2步：为QQ创建安装程序

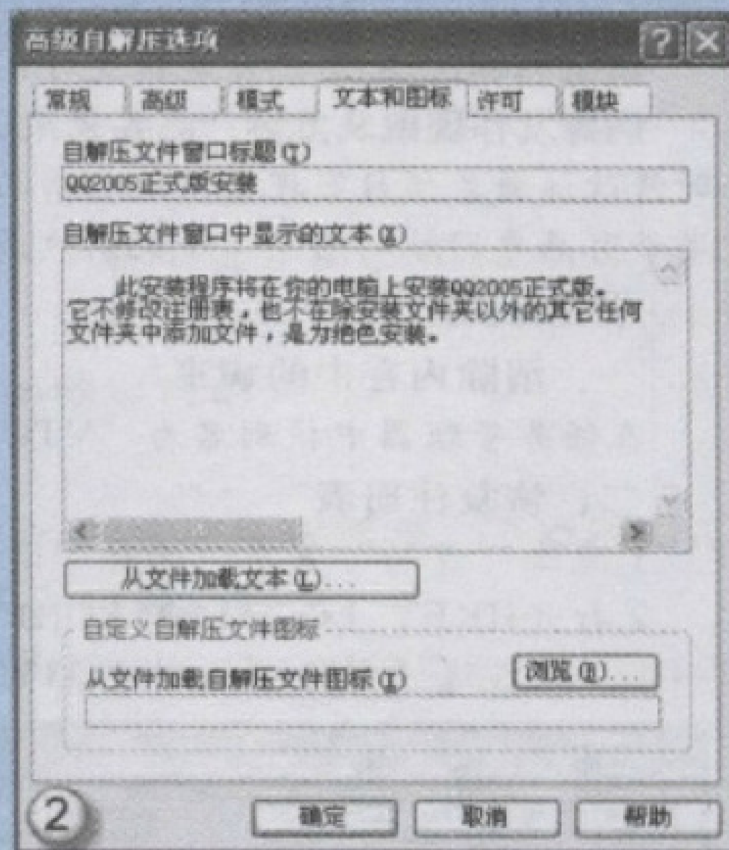
1.打开C:\qq进入该目录，选择需要安装的文件并单击右键，在弹出的菜单上选择"添加到压缩文件"打开WinRAR的"压缩文件名和参数"对话框。

2.**如图1**所示，在"常规"选项卡上选择"创建自解压格式压缩文件"复选框，然后在"压缩方式"下位列表中选择"最好"。

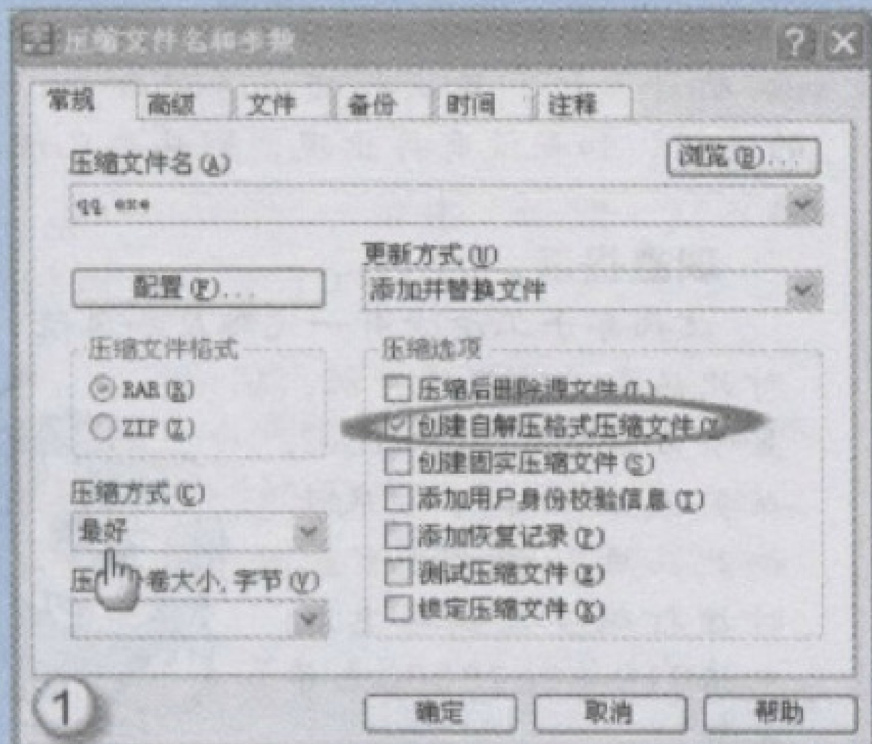
小提示： WinRAR的压缩方式分为6种——"存储"压缩方式的压缩率为0，"较快"和"最快"的压缩速度快，但压缩率较低，"标准"方式是WinRAR默认的压缩方式，"较好"和"最好"的压缩速度慢，但压缩率较高。

3.在"高级"选项卡单击"自解压选项"按钮打开"高级自解压选项"对话框。

4.在"高级自解压选项"对话框的"常规"选项卡上，"解压路径"文本框中为QQ选择安装文件夹，我们输入"QQ"，然后选择"在Program Files中创建"，接着，在"解压后运行"文本框中输入"QQ.exe"，这样，当我们用创建的这个安装程序安装好QQ以后，QQ将自动启动。


图2

5.在"高级自解压选项"对话框的"高级"选项卡上单击"添加快捷方式"按钮打开"添加快捷方式"对话框，在这个对话框上，我们可在桌面、开始菜单、开始菜单/程序，以及启动组中添QQ快捷方式，在这里我们选择"桌面"，在"源文件名"文本框中输入"QQ.exe"，"快捷方式名"中输入"QQ 2005正式版"，最后单击"确定"。


图1

小提示： 若你还想为QQ添加其他位置上的快捷方式，可再次单击"添加快捷方式"按钮并按上述方法添加。当快捷方式添加完成后，"高级"选项卡上会列出添加的所有快捷方式。

6.**如图2**所示，在"高级自解压选项"对话框的"文本和图标"选项卡上，"自解压文件窗口标题"文本框中输入"QQ 2005正式版安装"，在"自解压文件窗口中显示的文

本”框中输入安装任务的信息，然后单击“浏览”，在打开的对话框上选择从QQ中提取的小企鹅图标文件为该安装程序选择一个图标。

7.大多数程序在安装过程中都会显示一个许可协议，在“高级自解压选项”对话框的“许可”选项卡，如果你觉得必要，可添加一个许可说明。在这里，我们在“窗口标题”中输入“软件许可”，在下面的文本框中输入“本软件是腾讯公司的产品，本人只对它进行了绿色安装的处理，腾讯公司对该软件享有全部权利，如果你不接受它的相关协议，请单击‘拒绝’停止安装”。

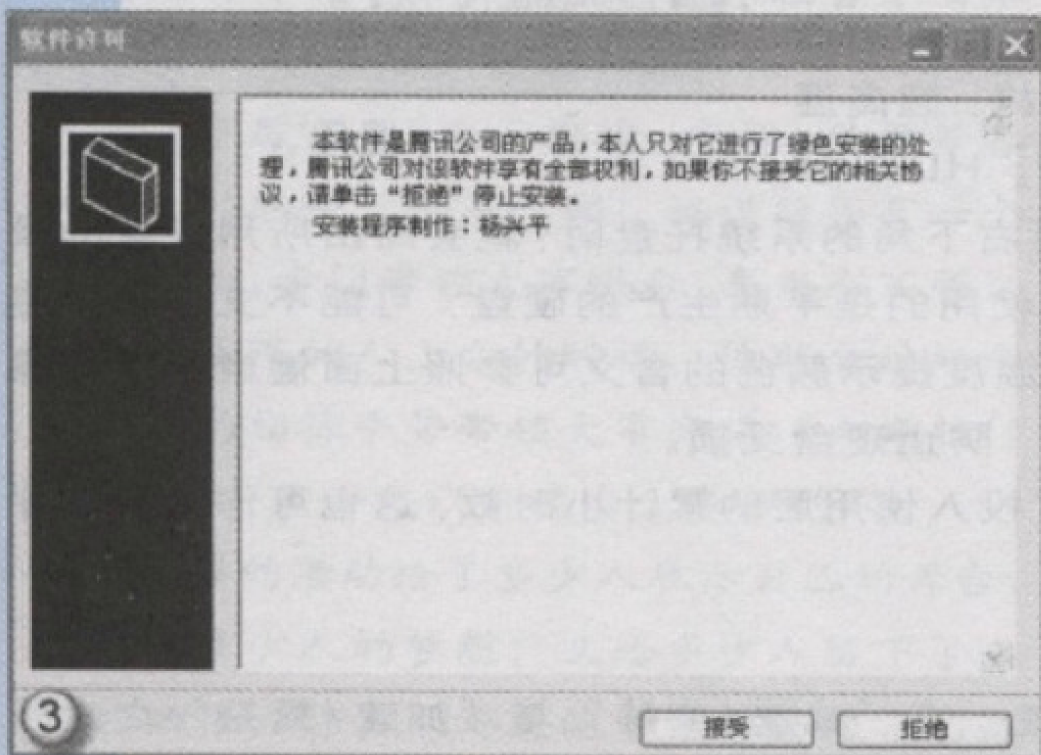


图2

上述的设置完成后单击两次“确定”关闭“高级自解压选项”和“压缩文件名和参数”对话框，稍候，一个EXE格式的QQ安装程序就在当前目录下生成了。

第3步：测试QQ绿色软件

双击这个安装程序，首先出现了我们上面设定的“软件许可”窗口，**如图3**所示，单击“拒绝”本程序会停止安装，单击“接受”，下一步出现了“QQ 2005正式版安装”窗口，在那里，还有我们设定的安装路径，保持该安装路径不变，单击“安装”，这时，安装程序开始安装QQ并显示解压文件的过程。安装结束后，安装程序会启动QQ，同时，还在桌面上创建了一个快捷方式。

上述测试表明，一切都很完满。怎么样，这个安装程序够专业吧！利用同样的方法，你可把其他软件制作为绿色软件，以方便下次安装。

磁盘清理亦能自动化

■山东 王杰

在Windows中，使用系统提供的磁盘清理程序能清理硬盘空间，这包括删除临时Internet文件、删除不再使用的已安装组件和程序并清空回收站等。这在磁盘空间捉襟见肘之时，是许多用户进行的操作。然而，磁盘清理程序一次只能清理一个磁盘分区，而且要求用户选择确认要删除的临时文件，很不方便。以下方法可让磁盘清理程序自动清理所有磁盘分区，而无需用户干预：单击“开始”菜单中的“运行”命令，然后在“打开”框中键入“cleanmgr /sagerun:/99”(**如图1**)，单击“确定”按钮后，磁盘清理程序将从C盘开始依次清理各个磁盘分区，删除其中的临时文件(**如图2**)。

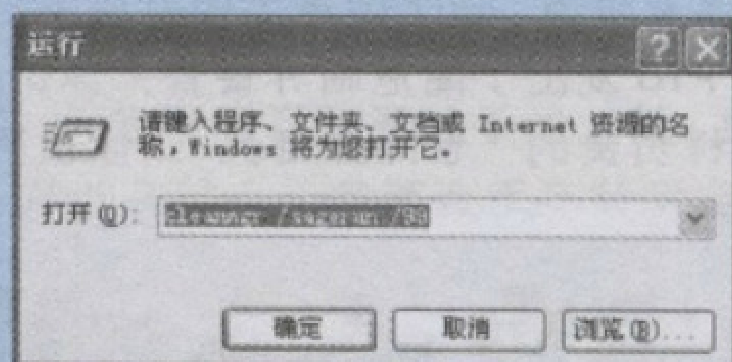


图1

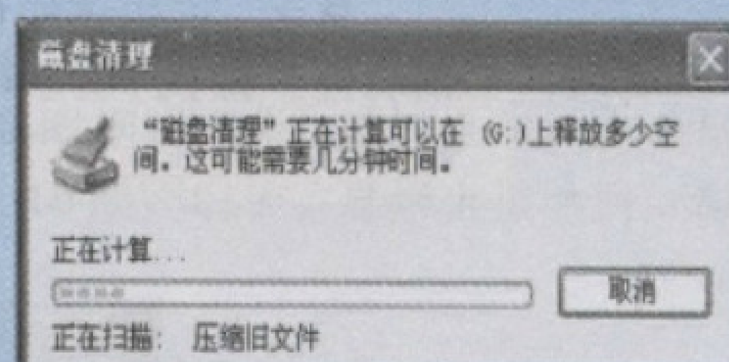


图2

给硬盘请个贴身保镖

■四川 光速小子

如果把完整的计算机硬件系统比作一个工厂，CPU是它的生产车间，那么硬盘应该是整个工厂的仓库，生产能力再强、效率再高，如果仓库失守，那么一切都化为泡影。今天笔者给大家推荐的HDDlife Pro这款软件(下载地址是http://download.pchome.net/system/harddisk/21959.html)，将成为一名忠诚的仓库保管员，为你的数据安全提供可靠的保障。

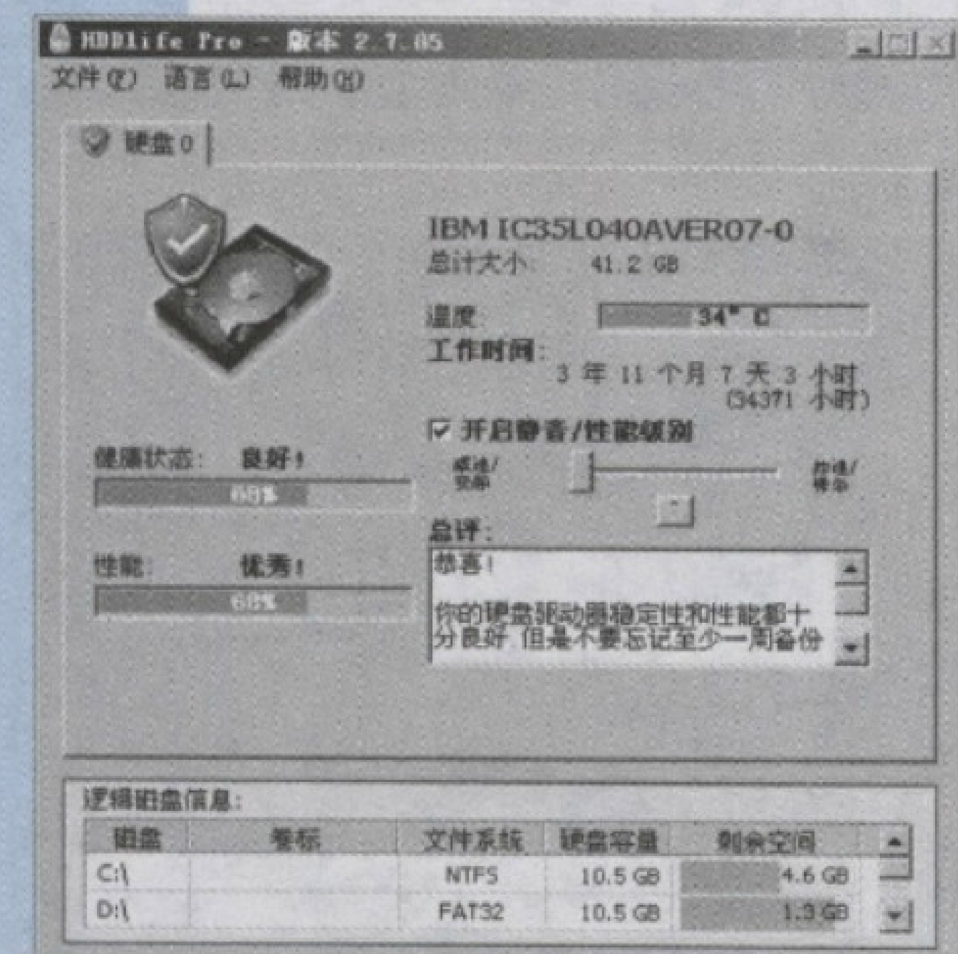


图1

HDDlife Pro是一款专业的硬盘监控工具，与一般的监控软件不同，它所监控的不仅是硬盘容量的变化，更多的还是硬盘的健康状态。该软件通过硬盘的S.M.A.R.T.技术，帮助使用者即时获知硬盘的健康状况、温度及空间变化等信息，从而提早决定硬盘中数据的备份和硬盘更换计划，避免因硬盘损坏而造成资料丢失。HDDlife Pro支持IDE、Serial ATA、SCSI各类接口的硬盘，不支持IDE RAID及SCSI RAID，但相对于标准配置的计算机系统而言已足够了。软件运行后，将以后台方式显示在系统托盘中，直观显示各硬盘的工作状态，占用大约1MB的内存空间，不会对讨算机的使用造成任何不良影响(**如图1**)。下面介绍一下HDDlife Pro的几大功能。

一、监测健康状态与性能

该软件采用百分比的形式显示硬盘的健康状态及性能，方便用户直观分析并确认硬盘的使用期限。同时，系统还通过颜色提示来表现硬盘的大

致工作状态。绿色表示无任何问题；黄色表示已出现危机警告，但仍可使用一段时间；红色表示高危警告，硬盘将出现重大问题，必须备份数据并更换磁盘。

需要说明的是，如果你不幸看到了红色的高危提示，暂时也不要紧张，因为该软件的提示都是提前预警的，至少还会有一天到两天的备份时间。

二、监测实时温度与工作时间

随着硬盘技术的提高，容量大了、缓存大了、转速增加了，读写速度越来越快，但一个不可避免的问题就是发热量。同CPU一样，超高温同样可烧毁硬盘，所以对硬盘的温度监控日益被人们所重视。HDDlife Pro可实时监控并报告硬盘的当前温度，当你把鼠标移到屏幕右下角的系统托盘时，就会给出所用硬盘的最高临界温度，以作参考（**如图2**）。但需要指出的是，如果你使用的是早期生产的硬盘，可能不支持温度监控，这样一来，该软件将无法显示出当前温度；再有，关于温度提示颜色的含义可参照上面健康状态的提示，当显示为红色且温度接近最高临界值时，必须关机散热，防止硬盘受损。



图2

另外，该软件还提供了硬盘累计工作时间数，即硬盘出厂投入使用后的累计小时数，这也可作为我们评定硬盘性能及使用寿命的一项重要参考。

三、静音/性能级别控制

像许多温控软件一样，HDDlife Pro能手动调控硬盘转速，在“减速/安静”与“加速/繁杂”之间移动滑块，决定硬盘的使用性能。建议采用系统推荐的设置，这样将有利于硬盘更长久稳定的工作。

四、监测硬盘分区信息及剩余空间

在软件主界面的底端，会统计显示出当前硬盘的所有分区信息，包括盘符、卷标、文件系统类型、分区大小及剩余空间大小等内容。在空间的表示中红色为已使用部分，绿色为未使用部分，并给出具体数值提示，这样一来对硬盘的使用情况一目了然。同时，当硬盘剩余空间低于设定的警告标准时，系统会发出警告提示，以便用户采取相应措施。

总之，正如该软件作者所说，除了硬盘工作电压不足或曾遭受过严重的物理损伤（如高处跌落）等特殊情况外，即便HDDlife Pro发出了高危临界警告，你仍然有足够的时间悠闲地备份好重要数据，然后向该硬盘挥一挥手。有了这样负责的“仓库保管员”，你就可高枕无忧了。P

姓名快速对齐小技巧

■辽宁 乔珊

笔者有一朋友，近日，他在利用Excel编制员工花名册时遇到了一个难道：员工的姓名，有的是3个汉字，有的是2个汉字，甚至还有4个汉字的，打印出来的员工花名册，因姓名栏没有对齐显得很不美观。采用手工插入空格来对齐的方法虽然可行，但企业员工有数千人，操作起来繁琐，效率低下。经过我和朋友的共同摸索，终于找到了让员工姓名快速对齐的方法。如果你在实际工作中遇到同样的尴尬，那么不妨用下面的方法一试。

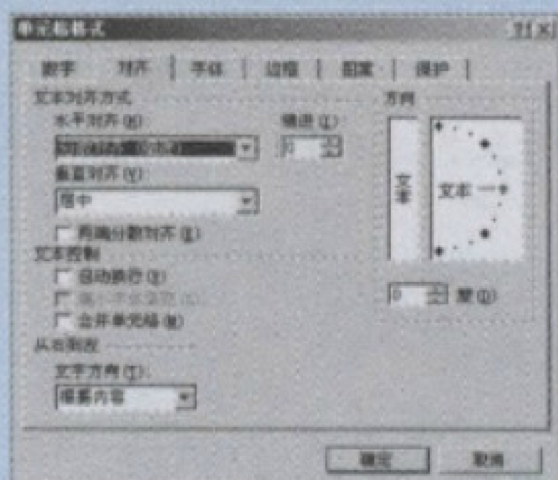


图1

一、有规矩才有方圆，利用“格式”让姓名自动对齐

在列标题处单击，选中姓名单元格，然后点击菜单栏的“格式”→“单元格”命令，在弹出的“单元格格式”对话框中，切换到“对齐”选项卡，点击“水平对齐”列表，从中选择“分散对齐”选项（**如图1**），点击“垂直对齐”列表，从中选择“居中”选项，点击“确定”按钮，就可使员工姓名左右对齐了，十分方便。

二、照章才能办事，利用“函数公式”让姓名自动对齐

利用Excel中的“IF”“LEN”“MID”3种函数组合也能使员工姓名左右对齐。首先，在“姓名”后面插入一列，示例中为在A列后插入一B列，然后在B2单元格中输入公式“=IF(LEN(A2)=4,A2,IF(LEN(A2)=3,(MID(A2,1,1)&" "&MID(A2,2,1)&" "&MID(A2,3,1)),IF(LEN(A2)=2,(MID(A2,1,1)&"   "&MID(A2,2,1)))))”（**如图2**），确定后将鼠标移动到B2单元格右下角，待出现填充柄时，拖动填充至整列，最后将A列隐藏起来即可。

图1

小提示：公式中的空白是用来调整字符间距的，不可省略。相比之下，方法一操作方法则更为简洁明了，适合初学者使用，而方法二，在某些特殊场合，特别是在统计时则往往更为实用。P

一句话技巧

在Win 2000/XP中查看进程可通过先按Ctrl+Shift+Esc组合键来调出Windows任务管理器再单击“进程”选项卡，这样虽然方便但由于有一部分服务级的进程和好多木马、病毒进程被隐藏而无法侦查。如果你不想借助第三方工具，可试试Win 2000自带的“msinfo32”命令了。打开“开始”→“运行”菜单，输入“msinfo32”以打开Win 2000的“系统信息”窗口，在左侧窗格中选择“软件环境”下的“正在运行任务”，此时右侧窗格中就列出了本机当前所有的进程，不仅包括名称和对应的路径，还有版本、大小及文件日期等非常详尽的信息，如果你对系统的各种进程比较熟悉的话，相信通过这个窗口一定可以瞅出木马、病毒等露出的马脚了。

山东 牟晓东

谁在张扬你的梦想

——电视选秀网上寻

■北京 草迷烟渚

近日中国传媒大学(原北京广播学院)一项每年春天例行的活动"广院之春"正在轰轰烈烈地上演，报名没有任何门槛，只要有自信和才艺，各位选手就可以登上广院的舞台，展示自己的风采。同时同学们例行地发挥了广院悠久的传统：哄台、扔纸飞机、在台下唱革命歌曲，尤其是碰见自己的熟人上台表演，那就更哄得厉害，以表示揶揄、友好、欣赏等各种复杂的感情，好不热闹！据说往年有一个传奇人物，专门带领大家哄台，每当有不那么入观众法眼的人上台的时候，他就会站起来用专业的指挥手势带领大家齐唱《大海航行靠舵手》，声音足以盖过台上表演的人。

这样的活动给了多少人展示自己的舞台，实现了多少人的梦想，又给多少人留下了美好的回忆。许多人都是拖家带口去为自己造势，在这里没有什么含蓄与内敛，青春与梦想就是要用来张扬的！好在现在各种电视选秀活动层出不穷，即使你是一个普通人，也可以抛弃自己的面具，大胆地去秀一回，没准就点准了媒体的穴道，挠着了观众的痒痒，就克隆了李宇春和张靓颖的成功哪……

现在就来个电视选秀网上大点兵，大家积极地去各活动的官方网站报名参与吧！不要羞涩，不要自卑，只要大胆的表现和张扬！

一、2006"快乐中国"蒙牛酸酸乳超级女声



图1：2006年快乐中国蒙牛酸酸乳超级女声LOGO



图2："梦想中国"LOGO

这个大家应该相当熟悉了吧（**图1**），之所以把它放在第一位，是因为它与中央电视台举办的"梦想中国"（**图2**）一起作为2006年两大选秀活动，具有不可忽视的社会号召力和影响力，其热闹程度只要一看湖南卫视"超级女声"官方网站便可知(http://www.hunantv.com/huodong/2006supergirls/default.htm)。不管你的意见是褒是贬，你对李宇春是拥戴还是唾弃，它都在那里滋润地存在着，并以蓬勃的姿态继续成长（**图3**）。



图3：长沙唱区报名火热（来源：湖南卫视网站）

与去年相比，受国家广电总局的政策影响，今年的比赛制度明显得到完善。在"超级女声常见问答"(http://www.hunantv.com/huodong/2006supergirls/news47.htm)上写得很清楚，首先表现在参赛选手的年龄、报名时间设限上。根据今年广电总局下发的文件——参赛选手年龄限定在18周岁以上，且学生报名时间限



制在周六、周日两天。对年龄的限制，在这个"以嫩为美"的年代（在网络上尤其如此），大概会对选手和大赛产生一定的消极影响。不知道今年刚满17岁的张含韵得知这个消息之后会不会捂着嘴偷笑呢，庆幸自己消息灵通，决策果断，以至赶上了一个"好时代"……

其次，据网站介绍，在赛制上的改进为增设"复活赛"（http://www.hunantv.com/huodong/2006supergirls/news11.htm），一部分选手有望成功复活，与其他领先选手一起参加年度总决赛。诸多网友认为这一举措十分人性化，让一部分本已梦碎的选手能够在一线天中看见一丝希望，并给了真正有才华的选手"不以一次成败论英雄"的机会。但由失败选手自己挑选一位选手进行PK这一行为实际上也有些BT，届时能充分体现人性中欺软怕硬的一面，也是对选手人品和唱功上的一次考验。既要准确估计自己的水平和人气，还要时刻关注组内每一位对手的情况，也是煞费工夫的呀。到时她们是挑自己平时最看不顺眼的对手PK，还是挑自己认为唱功最差、明显比不上自己的呢，就是见仁见智了……届时我们还可以在其官方网站上下载精彩视频（如启动宣传片和精彩赛事等）以饱眼福（http://www.hunantv.com/huodong/2006supergirls/sp.htm）。

谈到超女，就不能不谈及它的商业色彩。蒙牛酸酸乳硕大的LOGO在其官方网站上随处可见，证明蒙牛将继续独占冠名权，我们还可以在网上看到蒙牛营销副总在新闻发布会上的致辞（http://www.hunantv.com/huodong/2006supergirls/news16.htm）。去年，蒙牛冠名的价格在1400万元左右。今年的冠名费，湖南卫视透露有所提升，但是绝对不超过1亿——以1亿作为上限，也足够大手笔！不过以超女大赛的牛气逼人，你不舍得花钱冠，自有别人来冠。蒙牛一想过去自己的决策英明，因为冠名"超级女声"而声名鹊起、销量大增，获得的有形无形收益巨大，也只能咬牙继续往里砸钱了。

另外，今年湖南广电将在产业开发方面大做文章，除了在彩信、网络游戏等方面进行开发外，还会推出"超女娃娃"，将在网上进行甄选（http://www.hunantv.com/huodong/2006supergirls/news45.htm），设计要求十分不简单。看来湖南广电商业意识着实不弱，在网上征询也说明十分重视各位网民的意见。

今年的超女比赛将是以往的延续，还是发展，抑或衰退，能否再掀人气热潮，引起全民关注，咱们拭目以待（**图4**）。超女FANS们也可以在官方网站留言专区留下自己的心声（http://www1.hunantv.com/xbdcvote/index.asp），或上超女论坛去与其他粉丝进行交流（http://chaonv.com/bbs/），百度贴吧（http://post.baidu.com/）上也聚集了许多超女粉丝，同样是个不错的选择。



图4：参加"2006超级女声"的选手在海选现场试唱



图5：李宇春、安又琪（来源：湖南卫视网站）

目前长沙赛区的报名已经结束，另外几个赛区如杭州、成都、沈阳、广州等地的报名和预选仍在持续，想张扬自己梦想的你，赶快抓紧时间去报名吧（**图5**）！事先要记得在（http://www.hunantv.com/huodong/2006supergirls/news37.htm）上看一看长沙赛区报名表预览，否则贸然去了，面对那一长串要填的空，可是会眼花缭乱、手忙脚乱的哦！

二、网络超级女声"搜狗女声"

此活动可以看作现实超级女声的延伸，由此可见后者魅力和影响力！自2005超级女声落幕后，街头巷尾仍在讨论，热力不减，于是主办方把目光从电视转向网络（**图6**），打造了一场"网络超级女声"大赛（**图7**），曾在电视大赛中因为各种原因落败的选手登录其官方网站（http://supergirl.sohu.com/）报名后，都可在这次大赛中再次比拼。



图6：搜狗女声LOGO



图7：搜狗女声北京唱区海选报名现场

网络超级女声大赛继续发挥"想唱就唱"的口号，去年的参赛选手可通过网络身份参与"网络超女"，网络超女网上报名方法十分简单（http://www.beibaoke.com.cn/n8180c115.aspx）。大赛以网络为平台，选手可以通过网络参赛，评委则通过视频网上评选，在经过网民上网和短信投票后，逐轮遴选出"网络超女"前三强。与现实超女不同的是，此次选拔赛还特设了"烂歌榜"，网民可以对不喜欢的选手投反对票，得反对票最多的歌手将登上"烂歌榜"。此举可谓大快人心，可以满足观众看见令人恶心的选手时想拍砖和扔臭鸡蛋的冲动，虽然没有那么爽，可毕竟有了一个发泄的渠道，跟广院的扔纸飞机有着异曲同工之妙。关注搜狗女声的朋友还可以在东南卫视收看表演（**图8**），或打开官网视频集锦（http://yule.sohu.com/s2006/9497/s242059531/）来观看精彩视

频，或点击“搜狗女声博客群”（http://music.yule.sohu.com/s2006/cnbk/）来深入了解各位选手，还可以搜集各种相关图片作屏保或桌面（http://yule.sohu.com/s2006/9497/s242209309/），甚至还可以登录辩论区（http://comment2.news.sohu.com/viewdebates.action?id=226421675&order=hot）与其他粉丝唇枪舌战一番。看来网络媒体和电视媒体还是有着不可分割的关系，相依相伴才能取得更大的影响力。



图8：搜狗女声与东南卫视发布会


图9：排队中的“搜狗女声”

此活动2005年11月举办过一次，今年四五月又举办，活动较为频繁，周期较短，喜欢持久战斗、游击队转战式、屡败屡战、意志坚强的朋友不妨上网一试（**图9**）。

三、纽曼“梦想中国”2006 CCTV大型电视活动

作为年内最令人关注的两大选秀活动，“梦想中国”（http://cctv.com/life/special/C15495/01/index.shtml）近日与“超级女声”展开白热化的PK。仔细想来，二者有着许多耐人寻味的可比较之处。

首先从出身上来看，“梦想中国”的娘家是中国传媒第一大喉舌——CCTV，由金牌主持李咏担当主持兼评委（**图10**），大家可以在咏哥的博客（http://blog.cctv.com/home.do?uid=23）上一睹风采。如此响亮的名头与全国上下各界给予的支持和好评不禁令人想到“名门正派”4个字。与之相较，“超级女声”就未免显得有些民间活动之感。尤其是日前影视人宋祖德在其新浪BLOG（http://blog.sina.com.cn/m/songzude）上将之骂得狗血喷头，甚至上万言书要求封杀超女，理由有三：一说超女“误人”，二说超女“敛财”，三说超女“误国”。结果数名年幼“玉米”联名上书，以死相挟，此封杀行动不得不告失败。



图10：“梦想中国”主持人兼评委李咏



图11：李咏在介绍赛区

其次，“梦想中国”与“超级女声”在时间与地点上也严重撞车。据活动详情（http://www.cctv.com/life/special/C15495/20060330/102428.shtml）介绍，“梦想中国”举办时间是4月至9月。而由于与“金鹰节”撞期，湖南广电要在9月下旬之前完成超女的全部赛事和评选工作。观众的眼球毕竟是有限的，超女不但受到自家活动的“排挤”，“梦想中国”更是抢了它不少的风头。再者在地点上，“梦想中国”宣布今年会开设北京、沈阳、成都、南京、上海、西安、重庆等七大“梦想”地（**图11**），各赛区报名电话地址在网上写得十分清楚详细（http://cctv.com/life/special/C15495/20060404/102137.shtml）。活动举办时间的相近，沈阳、西安、成都这3个举办地点的重合，都势必让两强相遇的局面十分精彩。

另外传媒界对此二者的待遇也是不同。首先是“海选”一词。由于此前超女备受争议，因此湖南广电对言辞十分谨慎，表示会尽量避免使用“海选”这一敏感词汇；而在“梦想中国”里，则完全没有这个忌讳，在CCTV“梦想中国”的官方网站（http://cctv.com/life/index.shtml）上，无论是门户版面还是新闻报道，“海选”一词都是大大咧咧地挂在上面，处处可见，毫不避讳。虽然央视号称“梦想中国”最后的金蝶奖得主将会成为老百姓心中真正的“中国平民偶像”（**图12**），但可见央视活动和地方电视台活动不论是制作态度，还是受众反应，都还是有着很微妙的差别。


图12：2005年冠军决赛选手

最后，广电总局特意对参赛选手的年龄和报名时间都作限制的规定基本上对“梦想中国”影响不大。据统计，报名选手比常规选秀选手的平均年龄略高，高材生、“海归派”等高素质选手的比例也很高。尽管如此，其选手报名表（http://www.cctv.com/download/060330.doc）和网上报名流程（http://www.cctv.com/life/special/C15495/09/index.shtml）较之超女，却还是要简略得多了。最后，大家可以打开宣传片视频（http://www.cctv.com/life/special/C15495/20060411/100710.shtml）一睹为快，还可以登录官方论坛（http://bbs.cctv.com.cn/forumindex.jsp?bd=3743）把自己的看法一吐为快。

四、大型电视真人秀节目“灰姑娘”

当镜头遭遇美丽——“灰姑娘”(**图13**)为一档大型外景+真人秀+戏剧情节的全新节目(http://www.letdoo.com/joy/huiguniang/intro1.php)。

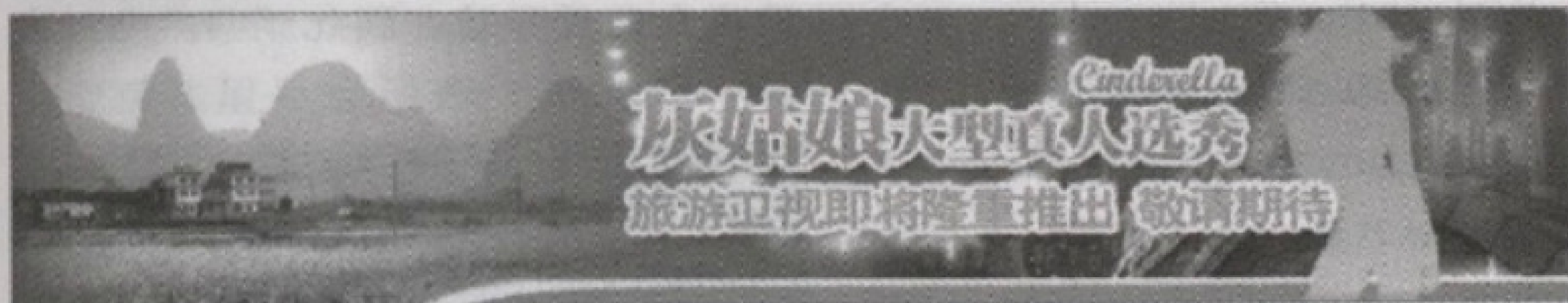


图13：真人秀“灰姑娘”LOGO

生长在祖国边陲的质朴美女将会得到千载难逢的机会，最后胜出者将会登上绚丽舞台，成为2006年度顶尖时尚风云人物(**图14**)。据其官方网站(http://www.letdoo.com/joy/huiguniang/intro2.php)介绍，其目的为“挖掘乡村姑娘，打造顶尖模特”；其概念为“创造平等际遇，展示造星全程，掀起娱乐风暴新高潮”。



图15：水晶鞋的诱惑

从活动设置上看，噱头在于童话色彩。这里“灰姑娘”指的是在芸芸众生中并不那么起眼的乡村姑娘。先选出30位具有成为公主潜质的“灰姑娘”，然后让她们乘坐南瓜马车，零距离接触时尚，接着进入“魔法城堡”——封闭训练营，通过残酷的现场淘汰，10位“灰姑娘”进入复赛。最后的冠军将穿上尊贵的水晶鞋(**图15**)，从此得到万人瞩目的光鲜职业。这一切听起来是不是如同进入爱丽丝仙境呢，只有童话里才可能出现的词汇，一一出现在我们面前，吸引着我们的兴趣。

但有些问题值得我们思考：一群真正质朴的乡村姑娘，如果进入了充满铜臭的尘世，如何保证她们在变得美丽光鲜的同时，内心的纯真不被玷污。“天仙妹妹”在世俗中备受关注和争议，现在她穿着鲜艳淳朴的民族服装，手里托着一款时尚手机，在大路两旁的广告橱窗里浅浅微笑(http://tech.tom.com/mobile/2006/se_tianxian.html)。相信广大网民都希望在美丽的同时，主角仍然保有最初的纯净和真实，从部分网友的博客(http://blog.tom.com/blog/blogview.php?BlogID=142036&BloggerID=89168)和有关天仙妹妹的论坛(http://bbs.auto.tom.com/bbs.php?forumid=401)便可知广大FANS的态度。

感兴趣的朋友可在网上直接报名(http://www.letdoo.com/joy/huiguniang/reg.php)，可观看精彩图片(http://www.letdoo.com/joy/huiguniang/gallery.php#)，还可收看24小时网上直播(http://www.letdoo.com/joy/huiguniang/video_live.php)。此活动同时还招募新锐导演(http://www.letdoo.com/joy/huiguniang/dir.php)，其宣传词“如果你生于八零年代，创意是你的思想，镜头是你的语言，给你张显个性的创作空间，专款设立的拍摄资金，你寻找和创造的‘灰姑娘’就是你的神话。”也颇有吸引力。



图14：“灰姑娘”宣传图片

另外，还有几个强大的合作伙伴——欢乐传媒、JOYMEDIA、旅游卫视、LETDOO乐动网加盟其中(**图16**)。有了这么多强势媒体的加入，又有改造乡村姑娘的噱头，相信这次活动的风采也不会输给其他活动。



图16：合作网站“乐动网”LOGO

五、中央电视台经济频道“赢在中国”



图17：“赢在中国”宣传图片

“赢在中国”(http://win.cn.yahoo.com/)是中央电视台经济频道全新力造的电视真人秀栏目(**图17**)，是2006年一项宏大的电视选秀活动。风险投资机构将为最终获胜者提供优厚的创业资本(**图18**)，胜出者将成为中国最耀眼的创业明星。国内知名招聘网站中华英才网(http://www.



图18：IDG投资基金负责人熊晓鸽

chinahr.com）负责报名海选，中央电视台将邀请学界专家、企业精英组成评审团（**图19**），并引入全民参与投票机制。赛事详情可见（http://win.chinahr.com/index.asp），并可在其官网上浏览精彩图片（http://win.cn.yahoo.com/pic/index.html）和视频（http://win.cn.yahoo.com/video/index.html）。

这是在目前广泛的容貌、才艺崇拜环境中激荡人心的一个赛事。有上进心、对创业有兴趣、对成功有渴望的朋友可要抓紧了。



图19："励志大师"和"商界精英"

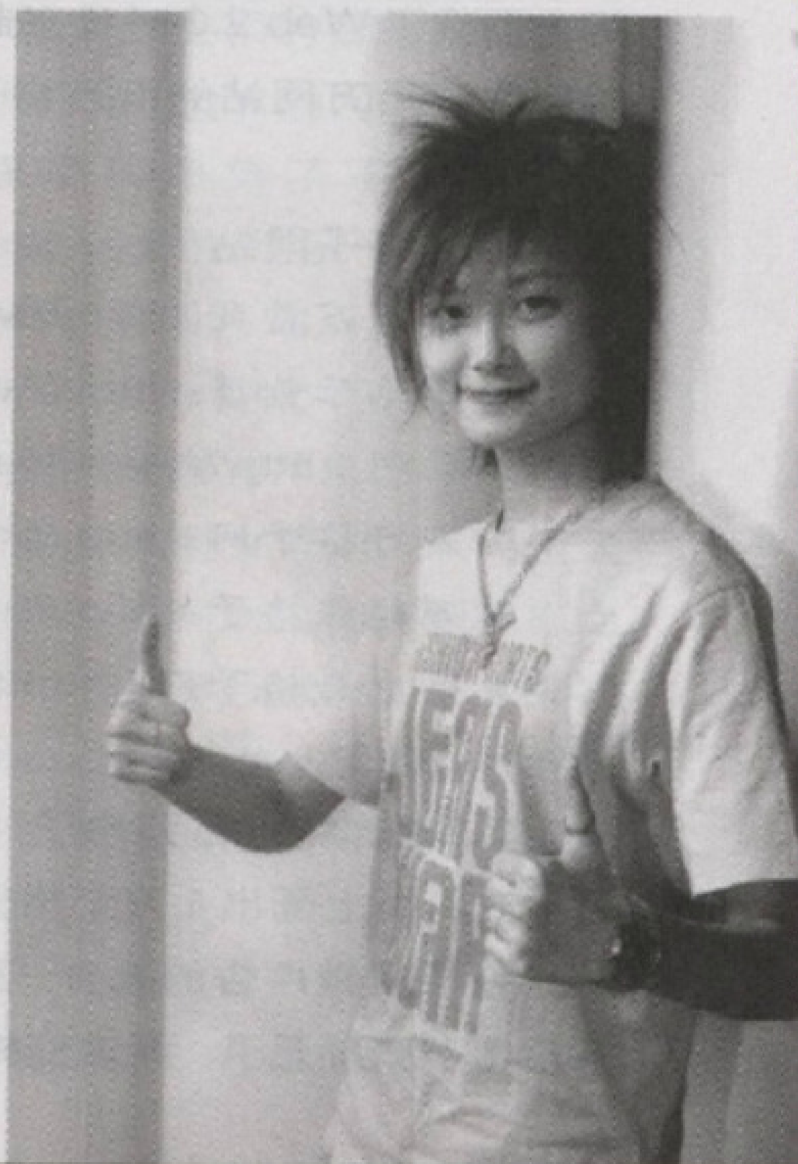
所有具有商业才能和创业抱负的中国公民都被欢迎报名参加这次活动，报名网站（http://www.chinahr.com/），其口号为：联通资本和人才。冠名商中国联通这次也一贯地发扬积极参加集体活动的风格，再加上官网雅虎的鼎力支持，这次大赛也必将办得风味十足。但这个活动也引起了一些争议，如在辩论区（http://win.cn.yahoo.com/debate/index.html）里，大家为这样的电视节目能否选出真正的企业家而争得面红耳赤，你还可在论坛（http://cn.bbs.yahoo.com/forum/read_winchinanews.html）里发表见解。同时大赛还通过网络征集口号与主题歌曲等，并进行网友投票（http://win.cn.yahoo.com/collect/），将网络时代的互动特色体现得淋漓尽致（**图20**）。



图20：发刊词——励志照亮人生，创业改变命运

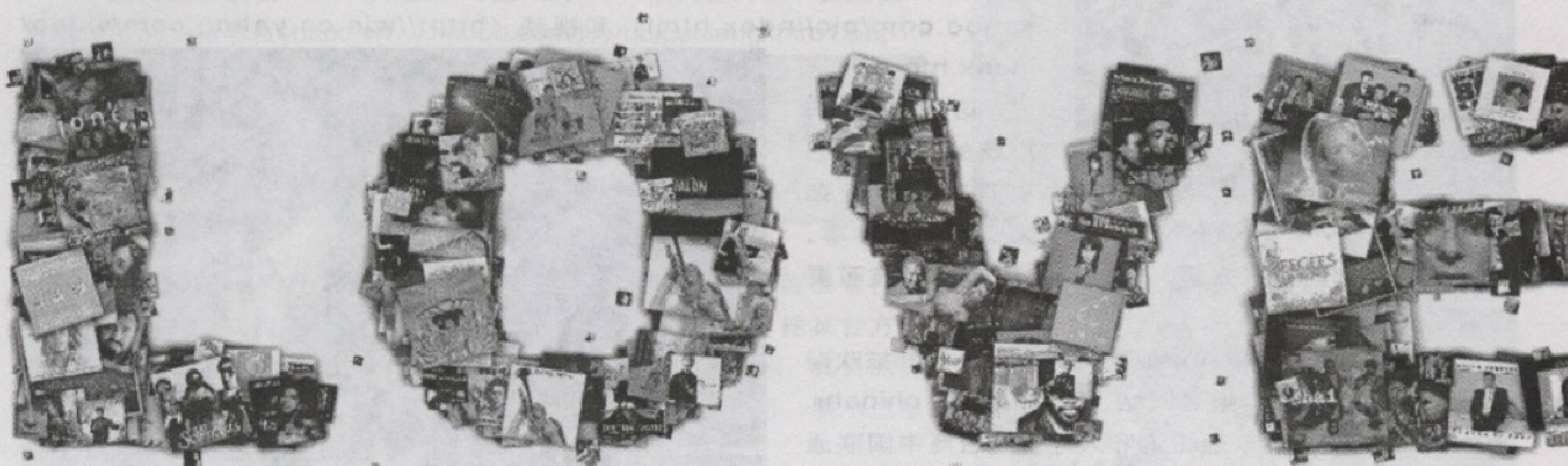

超女李宇春

像这样的选秀活动还有很多，如雪碧我型我秀（http://myshow.smgbb.cn/）、雅虎搜星(http://sostar.cn.yahoo.com/)、挑战主持人(http://www.cctv.com/program/tzzcr/02/index.shtml)、CCTV"谁来主持奥运会"全国选拔赛（http://sports.sohu.com/20060208/n241729504.shtml）、"开心辞典魅力新搭档"选拔活动（http://www.cctv.com/anchor/20060120/101270.shtml）、"加油！好男儿"（http://www.myhero.com.cn/）、第七届CCTV超模电视大赛（http://cctv.com/life/special/C15551/01/index.shtml）、超级模特（http://www.letdoo.com/joy/supermodel/reg.php）等，因为选拔时间早已截止或与上述选拔活动大同小异而不一一累述。但我们可以看出的是，如今并不是一家两家大型活动独霸江湖的时代了，而是百花齐放、百家争鸣，就连金山都借鉴超女选拔模式，来为自己挑选网络游戏代言人（http://jx2.xoyo.com/special/200603/daiyan/index.shtml），甚至出现各门各派各出"优惠政策"来争抢生意的苗头。像"雪碧我型我秀"就紧咬超女，如同"梦想中国"一般在时间和地点上都对超级女声构成极大威胁，甚至干脆将擂台直接摆到超女湖南广电大厦报名处大本营，更是咄咄逼人。更厉害的是，由于超女愈加谨慎的态度，对于选手年龄和报名时间的限制，再加上报名签订协议书上长达20来条的条款和法律术语，使得十几二十来岁的少女们颇为胆战心惊，再看见隔壁没有要求签订协议的"我型我秀"，何去何从就成了一个难以决定的问题了。



有人说这样的活动并不仅仅只是单纯的电视选秀，而是大规模的电视+网络娱乐营销，此说法颇有道理。像网络超女，就是现实超女品牌的大规模网络延伸，最后又回归到与电视媒体合作以提高影响。可见，电视媒体和网络合作还是一对亲密无间的孪生姐妹，不设门槛地帮助着各位有梦想的平民才子佳人张扬自己的青春。再加上张爱玲早就说过了："出名要趁早啊！"这也就是近年来选秀活动如火如荼的原因所在了。

2006年3月3日，一个叫iyee的blogger做了一个名为“博客众生相”的网站（http://ucme.cn/），一时间引起博客站长们的纷纷议论。博客众生相又被一些人称为Web 2.0时代的“百万格子”升级版。从百万格子到博客众生相，我们可看到网络广告已从门户时代走向了个人广告时代，也看到了贴图技术在网站上的不断发展……



■贵州 冰河洗剑

从“百万格子”到“博客众生相”

一、价值100万美元的网站——“百万格子”

2005年8月底，英格兰的一位学生Alex Tew，为高昂的学费一筹莫展。因为交不起学费又不愿借贷款，Alex Tew想出一个看似非常荒唐的点子，他用10分钟做了一个简单的网页，将其划分为大小相同的10×10像素的方格子。一个页面总共划分为1万个正方形格子，每个格子以100美元的价格卖给希望在其中做广告的人，并声称这是个价值100万美元的主页（www.milliondollarhomepage.com）（**图1**）。

在短短的5天之后，在澳洲的中国留学生苏锐涛浏览了这个网站，并告诉了国内的朋友许东伟和李海荣，3个人直接把这个看似荒唐的创意拷贝了下来。于是，在中国互联网上出现了一个叫“一百万”的中文网页（www.1baiwan.com）（**图2**），并在短时间内引起了互联网和传统媒体的关注。同时，一个名为“百万格子”的名词，也成了Web 2.0时代兴起的新鲜事物。一时间，中国网络上各种模仿一百万网站的百万格子网页，如雨后春笋般纷纷冒了出来。

百万格子网站

中国百万首页：http://www.cnbaiwan.com/
中国格子黄页：http://www.ie6.com.cn/
楼狗网：http://www.logoou.com/
一万好格子网：http://www.haogezi.com/
百万超级格子：http://www.zhengbaiwan.com/
免费广告格子网：http://www.bannerbox.cn/

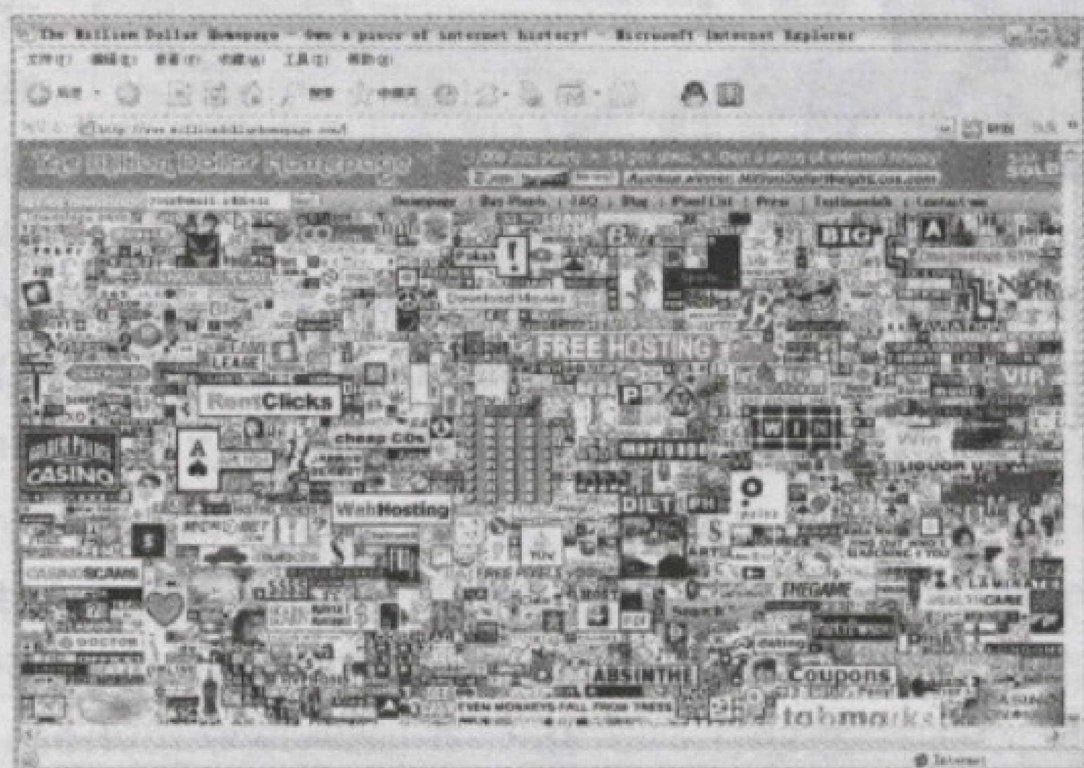


图1

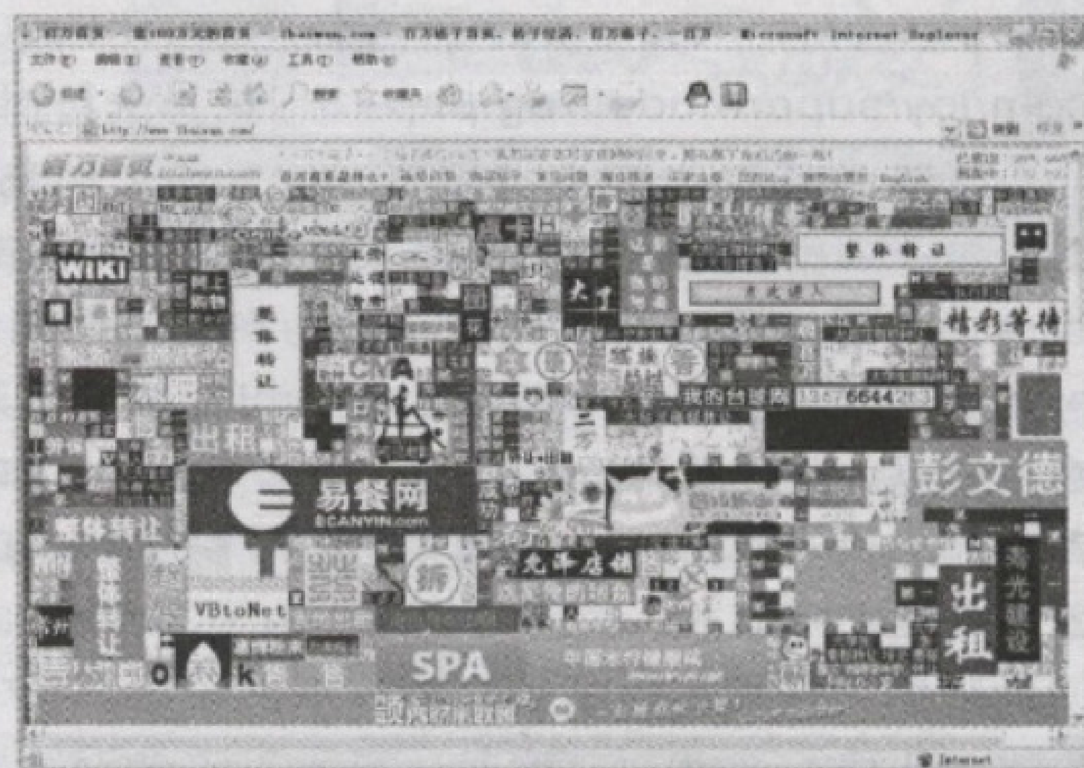


图2

其实所谓的“百万格子”，就是一个很简单的类似贴图的中文网页，在网页上画出1万个格子，每个格子都以100元的价格卖给希望在格子里做广告的人。一旦所有的格子都能卖出，那么这个页面就价值100万元了，而这些格子也就被称为实现百万梦想的百万格子。任何人只要喜欢并愿意付费，然后在购买的指定位置上放置可以链接到自己网站的图片，就可在这个网站上享受至少5年的链接服务。

到现在为止，Alex Tew的100万美元的主页确实已经卖出了100万美元，而国内的“一百万”网页也卖出了37万元左右。只是一个独特的创

意，几乎不需要任何成本、利用很简单的技术建立的网站，却能成功地盈利，这令许多互联网研究人员惊奇。百万格子的最大特点，在于其纯粹的广告盈利性质。可以说百万格子的兴起，标志着互联网已从Web 1.0进入到Web 2.0时代，网络广告已从传统的网站门户形式走向了个人广告市场的时代。

二、“百万格子”的翻版
——“百万博客”

网站首页可以划分为1万个格子，博客为什么就不能搞百万格子？——在百万格子纷纷涌现之后，很快就有人将博客和百万格子联系到一起，于是2005年11月第一个百万博客“西湖博客墙 xh-blogwall”推出了（http://blogwall.xhschool.com/）。之后，又有不少模仿者跟进，众多的百万博客又成了互联网上的一道风景。

西湖博客墙 xh-blogwall之类的百万博客，实际上就是百万格子的翻版。只不过在这里，“格子”被称为“砖头”，“买格子”变成了“申请砖头”，而格子中的内容变成了博客站点的Logo图片和链接（**图3**）。西湖博客墙只对博客开放，是为西湖博客区的个人博客们提供服务的，也包括其他互联网上的博客们，只要是博客就能放“砖头”。

西湖博客墙并不以赢利为目的，纯粹是为了好玩和与大家分享，而且对用户承诺永远不会对博客墙收费。因此，它为博客之间的互动提供了便利。加入博客墙后，可以让更多的人浏览、增加更多人气，并且每位申请者还可在自己的友情链接上添加西湖博客墙的Logo，为西湖博客墙进行更广泛的宣传。

应该说西湖博客墙 xh-blogwall，在结合了百万格子的同时，还是保持了博客站点的纯洁性，免费为博客站点提供链接也吸引了不少博客。而之后的一些百万博客，则照搬百万格子的思路进行收费。2006年3月，有个叫做“博格”的站点在各大网站上做广告，以“全球首个Blog格子开卖”的噱头来吸引用户。这类收费的百万博客十分失败，到目前为止，其首页上的格子几乎还是一片空白（**图4、5**）。



图3

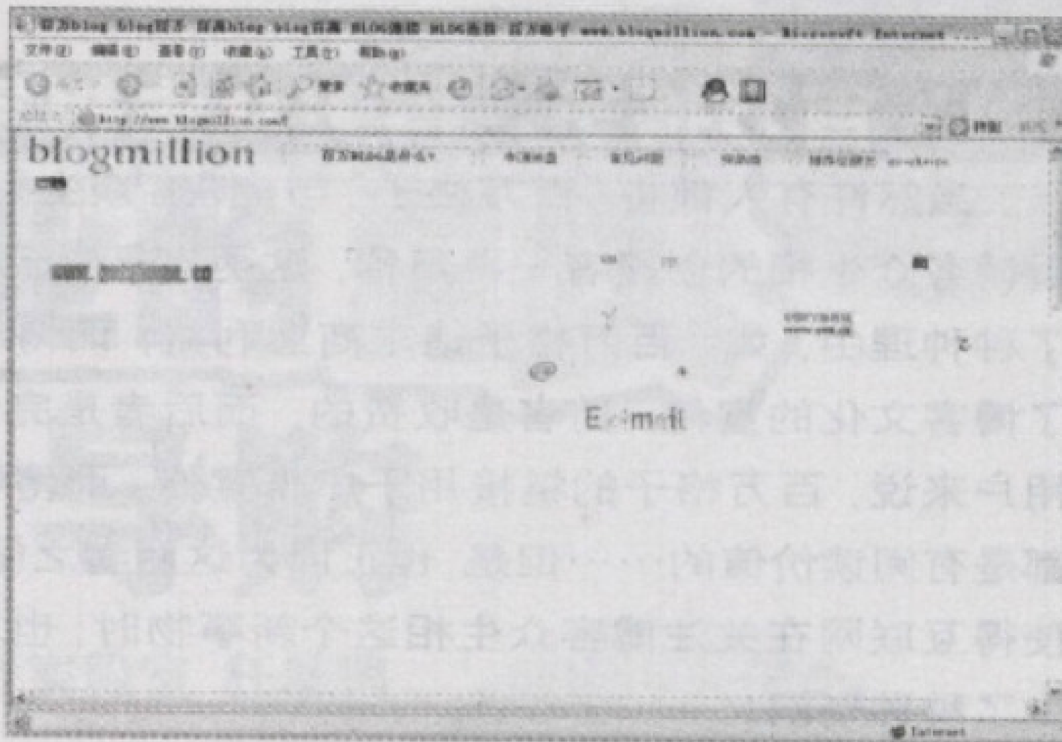
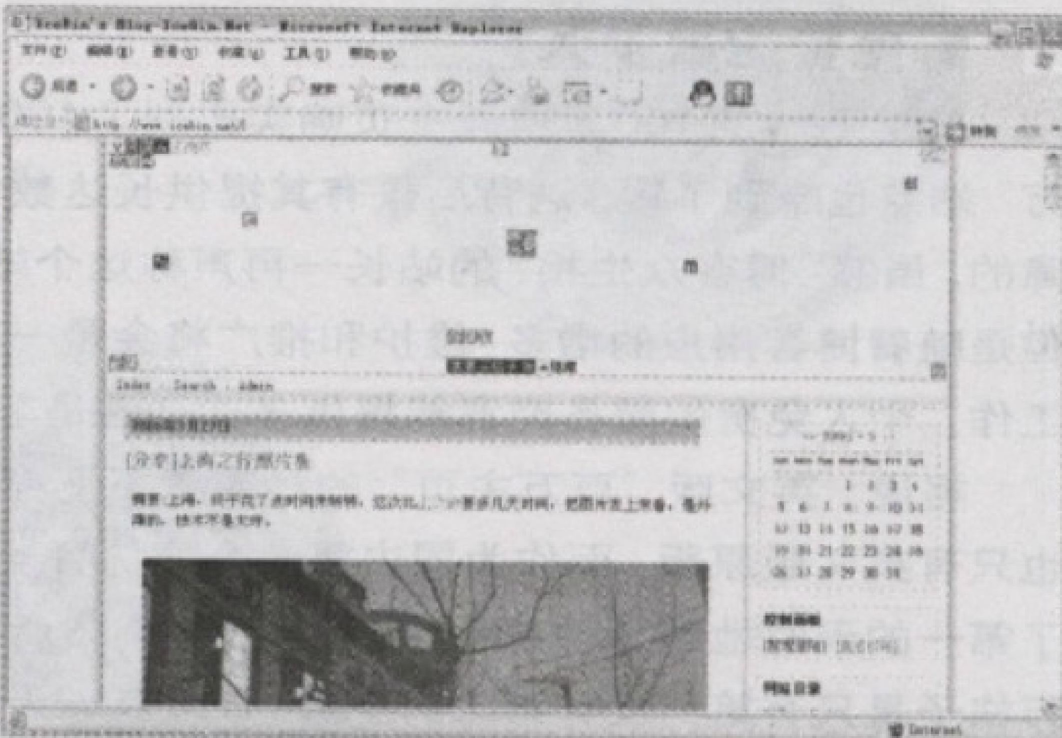


图4


图5

三、“百万格子”的升级版
——“博客众生相”

如果说“百万博客”只是对“百万格子”的简单模仿，那么在百万格子之后，能否有创新的类似网站吸引博客呢？2006年3月3日，一位名为iyee的Blogger做了个与百万格子非常相似的站点“博客众生相”（http://ucme.cn/），一时间引起了众多博客与网络用户的关注和讨论。

简单地说，博客众生相就是一个张贴真人博客头像的网站（**如图6**）。它沿袭了百万格子的思路，将网站首页划分为许多部分，但却有个新的创意——格子中的内容“变质”了——在原本每个用于放置网站Logo图片或广告内容的格子中，换成了博客站长（blogger）们的头像。由于这里要求贴的不是博客站点的Logo图片，而必须是博客站长本人的真实照片，“博客众生相”的名字便由此而来。

打开博客众生相的网站首页，在页面上可看到众多知名博客站长的个人照片。将鼠标悬停在照片上，便可看到相关的博客站点说明及Blog地址链接。据博客众生相的创建者iyee说，博客众生相的目标是成为一个收录和推荐中国优秀Blogger的网站。通过短短的时间，在这里确实聚集了不少有名的Blogger，包括在Keso之类的网络“牛人”——Keso的博客站点“对牛乱弹琴”，因为和讯早已在其上打广告，成为利用博客平台进行的第一次商业策划，从而引人注目。博客众生相在刚推出之时，也曾讨论过谁应该排在Keso之类的牛人周围，以此来吸引更多的知名Blogger入驻“众生相”。



图6

只要拥有一个属于自己的Blog站点，并且同意让自己的

真人头像显示在博客众生相首页，就可申请入驻博客众生相。整个程序也很简单：将个人头像制作为48×48像素，大小不超过5k的图片，连同个人信息（Blog名称、网址、QQ或MSN，鼠标悬停说明文字，所属省、市、区）一起发送到iyee的邮箱（hiloyee@gmail.com）中。经过审核后，你的头像就会出现在博客众生相中了。博客众生相对用户的申请有个很严格的要求，申请者必须提供自己的真人头像才能登记到首页，可增强Blog的真实性，同时也使Blogger的真人头像成为Blog最个性化的标签。

博客众生相使用Blogger相片的创意，被互联网上的评论家们称之为“百万格子升级”，也被寄于很大的希望，也许它将来真的有可能会成为中国Blogger的标准名录。

四、百万格子、博客众生相与贴图网站

虽然许有人都将“百万格子”与“博客众生相”联系在一起，不过博客众生相的创建者一再声称，这两者是完全不同的，并且列举了种种理由，如：百万格子追求商业利益，而博客众生相纯粹是为了博客文化的宣传；前者是收费的，而后者是完全免费的；对普通用户来说，百万格子的链接用于广告宣传，而博客众生相上的链接都是有阅读价值的……但是，也正因为这两者之间有着很大的区别，使得互联网在关注博客众生相这个新事物时，也对它的长远发展产生了种种疑问。

1.免费能做多久？

Alex Tew的100万美元主页确实卖到了100万，国内的“一百万”站点也赚到了钱，这背后是有其提供长达数年的可靠服务作保障的。虽然“博客众生相”的站长一再声称这个站点是非商业性的，但是随着博客用户的增多，维护和推广将会是一项非常费时费力的工作。个人免费的服务究竟能提供多久，这是非常让人怀疑的。

据说，英文版“百万主页”的抄袭者不下400个，现在成功的也只有英文版原版。而作为国内第一个模仿者一百万，也是因占据了第一的天时地利，所以不必担心其他中文站点的模仿。可以说，百万格子是只有第一没有第二的生意。如果有一天博客众生相终止免费服务、被卖掉或是通过提高流量来盈利的话，那么相信这第一个相片“百万博客”也不会占有太多的优势。而且作为博客来说，面对更多的是个人用户，而个人用户通过购买广告页面来提高访问量的可能性也不太。

2.网站程序的完善

目前，“博客众生相”是采用完全手工发送邮件的方式进行申请审核的，效率十分低下，其实完全可以建立一套网站申请程序。而且目前网站审核的标准也不是很清楚，应该建立一套清晰的审核标准，比如原创文章数量、RSS订阅数、可读性、个性化程度等等。只有知名的博客加入才有吸引力，如果一些影响力不大的博客也大量加入，网站的影响力就会严重下降。

另外，博客众生相页面上的头像很多，极为影响打开页面的速度。与英文版“百万首页”打开的速度相比，实在是慢了许多，这也是网站程序需要完善的地方。



图7

3.创新元素

正如“百万格子”一样，卖的只是一个创意，成功的也仅仅是一个创意。百万格子没有长远的吸引力，因此，模仿者都无一例外地失败了。而目前的“博客众生相”，也不具备长远的吸引力，创新的元素并不多。

从个人博客的角度来看，一个Blogger做Blog的目的，就是写日记、记录生活，有人关注与否并不是一件很重要的事情了。同时，随着博客众生相网站人数的不断增加，个人上传的头像也许会被湮没在茫茫的人海中，加入的意义也就不是很大了。

4.一个思路——贴图网站

“博客众生相”的站长曾否认自己的站点是“百万格子”的升级版，说当初做网站的灵感来源于flickr上的一幅多图组合式照片，并且认为百万格子和博客众生相都是把图片贴到网页上去，建议应该将百万格子、博客众生相和将来出现的以在网页上进行大规模贴图为乐趣的网站称之为“贴图网站”——其实这里的贴图网站，才是本文想提出的内容，也许贴图网站也正是博客众生相发展的方向。我们先来看一个贴图网站，这是一个由Amazon（亚马逊）推出的非常特别的贴图式搜索引擎Amaztype（http://amaztype.tha.jp）。

像Google、百度、一搜之类的引擎几乎都是键入关键字（keywords），返回一些带文字链接的结果，再点击打开。有没有想过搜索结果也会搭积木？Amazon网上书店别出心裁地推出了一个拼图式搜索引擎，只要在网页中输入你要搜寻的商品名称（大部分商品为书籍、CD、VCD）或作者名，该网页便会将搜寻结果的商品封面，依照你所输入的文字排列成文字拼图。首先，先选择你要搜寻的网站与商品类别，然后在“Search Word”中输入你要搜寻的商品名称，最后再按下“Start Search”按钮（**图7**），网站便会把搜寻结果的商品封面排列成你所输入的文字了。如果你想看某项产品的详细资料，也可直接点击该封面，便可继续浏览或购买了。

Web 2.0时代，是一个网络用户集体参与的时代，也是一个个人发挥创意的时代。类似“百万格子”或是“博客众生相”之类的新兴事物将会越来越多，也许下一个互联网的最新创意就来自于你！

前言： 绚丽多彩的游戏世界，推动我们一次又一次地走向了无限的电脑升级之路。游戏所追求的视觉效果和真实的感受，也是软硬件技术蓬勃发展的动力之一。但随着部分游戏成为电子竞技项目，游戏的激烈程度和操控难度与日俱增，仅仅依靠视觉和听觉方面的效果无法充分表现出电子竞技游戏的对抗性特点，使玩家获得的体验大打折扣。这对于电子竞技游戏爱好者来说，是难以容忍的事情。强烈的欲望需求孕育出一个新的硬件市场——电脑游戏外设。能否称霸虚拟的游戏世界，就要看你手中的“剑”是否锋利了！





挑剔的手、专业的眼——电脑游戏外设导购

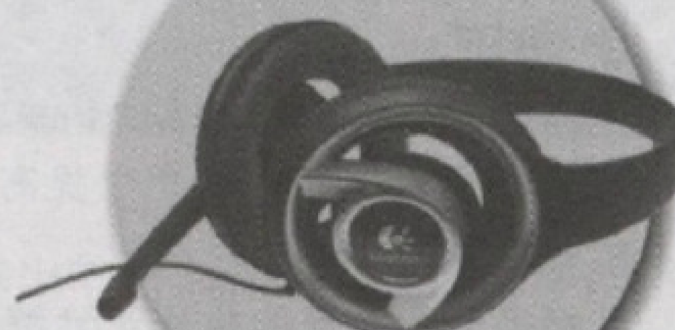
■晶合实验室 狂暴鸭

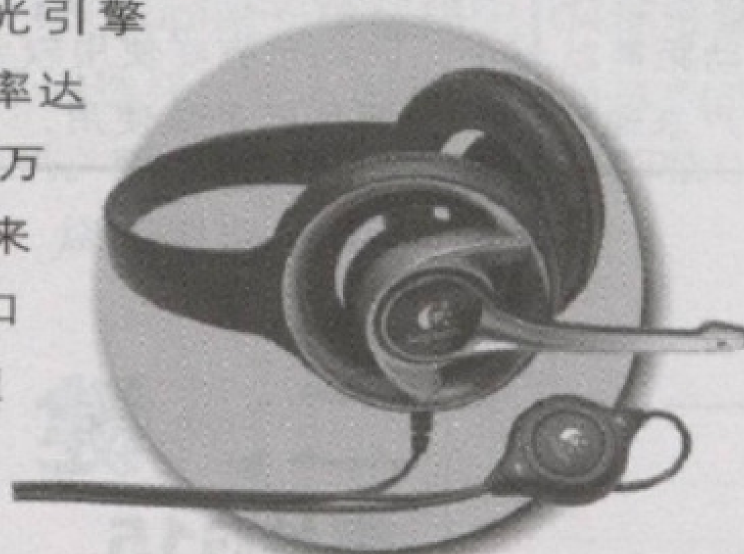
一、鼠标篇

罗技G5激光鼠标



在MX518之后，罗技公司为游戏玩家奉献的又一款倾力之作。罗技G5拥有与安捷伦公司共同研发的激光引擎“Gaming-Grade”，分辨率达2000dpi，每秒可处理640万像素。为适应高分辨率下带来的大量数据传输处理，接口也被设计成2.4GHz全速USB 2.0，并继承了MX518瞬间调节分辨率技术，在无需驱动程序支持的情况下即可在400dpi、1200dpi、2000dpi进行3段灵敏度自由调节。辅以定制的SetPoint驱动程序，它可在400dpi～2000dpi之间以50dpi为步进进行5段灵敏度设置。G5背部平滑的曲线可紧密地贴合手掌，细致的磨砂表面也更适合长时间把玩，虽然快捷键有所删减，不过简洁的设置较为适合快节奏的FPS游戏。超大的聚四氯乙烯材料制成的垫脚，低摩擦系数可在任何表面稳固平滑地移动。鼠标底部新增的配重系统，可根据个人的喜好，选择不同的配重块进行重量搭配，找到最佳的游戏感觉。







Razer Coppenhead（铜斑蛇）激光鼠标



Razer在国内的名气虽然无法与罗技和微软相比，但其所出品的鼠标在高级玩家中拥有相当不错的口碑。目前其最新产品为Coppenhead（铜斑蛇）。与Razer以往的产品相较，铜斑蛇显得更加沉稳，采用左右对称的修长造型，超大的鼠标键与滚轮，使用起来较为舒适。两个快捷按键隐藏在左侧的拇指区，适中的距离在使用过程中并不会产成联动现象。不过当使用左手操作时，此按键便会沦为装饰品。底部3个特富龙垫脚使用起来也相当顺滑。2000dpi的激光引擎同样具有可在驱动程序下进行调节的功能，在16bit数据通道下1毫秒时间响应比率可在125MHz～1000MHz之间调

节。它内置的32kB硬件存储器，用于存放用户个人的参数设置，即便更换电脑，也无需再次进行相关性能设定，非常适合经常去网吧的用户。遗憾的是驱动程序没有进行汉化，易用性上稍打折扣。

罗技G1光电鼠标

虽然同为G系列，但严格地说，无论在外形还是内部指标，G1更像是MX300的升级产品。它采用安捷轮S2020光学引擎，分辨率为800dpi，每秒可处理580万像素，可满足一般游戏玩家的需求。最大15G的加速度及每秒6500帧的扫描频率，使G1可应付任何突发的移动信息。对于竞技游戏玩家而言，G1是一款实惠的产品。



罗技G1



IE4.0

微软光学银光鲨（IE4.0）

微软光学银光鲨4.0（俗称IE4.0），是著名的IE3.0升级换代产品，使用微软自主研发的“IntelliEye”光学引擎并加入了“纵横滚轮技术”。它在外形上更趋向于人体工学设计，特殊的弧度和手指的凹槽在一定程度上减少了使用中的疲劳感。800dpi与高达每秒9000帧的扫描频率，使其在一般FPS游戏中游刃有余。在后续的产品中，微软又为其设计了典藏版本的多彩外壳，时尚而又华丽。偏软的按键手感与罗技产品截然相反，橡胶滚轮也缺乏明显的分界感。经过一年多的市场历练，IE4.0也暴露出不少弊端，常见的左键失灵是被广大玩家们所诟病的地方。另外，其较大的体积无法适应大部分东方人的手掌，也是玩家需要考虑的。

小知识：

鼠标的反应速度是由它的扫描频率决定的。第一代光学鼠标的扫描频率是每秒1500次，罗技公司将此速度提高到每秒2000次，微软又进一步把它提高到每秒6000次，最高追踪速度可达37英寸/秒。就像拉力赛一样，扫描频率的性能指标不断地被罗技和微软所刷新。

鼠标另一个重要的指标是分辨率，以多少dpi（dots per inch，每英寸点数）或者cpi（count per inch，每英寸输出点数）来表示，后者是安捷伦定义的标准。例如，具有800dpi分辨率的鼠标，每移动一英寸就会回传800次坐标点。分辨率越高鼠标所需要的最小移动距离就越小，因此只有在使用较大分辨率的显示器时，高分辨率的鼠标才会显示出其独特的性能优势，对于大多数用户来说800dpi的产品已足够使用。

二、键盘篇


罗技G15

罗技G15

罗技G15在标准的按键设计上，左侧增加了18个可自定义的编程按键（G键），根据游戏的不同，定义自己所需要的多功能键位或者宏，极大简化了游戏中多键位的复杂操作，驱动程序也可同时检测出机器中的正版游戏，创建相应的自我设置项目。键盘的正上方安装了一块多功能液晶屏幕，在游戏中可实时显示出玩家正在酣战中的游戏状态。在日常生活娱乐时，它可充当时钟、显示CPU与内存占用率及新邮件信息；配合液晶屏幕前方的多媒体按键，在音乐播放中，曲目的信息与播放进度可不再依赖媒体播放器进行查看与控制。G15具有两段可调亮度全键面背光，特殊的小开关键可在进入游戏时屏蔽Windows功能按键，以减少误操作切换出游戏的烦恼，可以说是发烧友的不二选择。

爱国者战霸游戏键盘

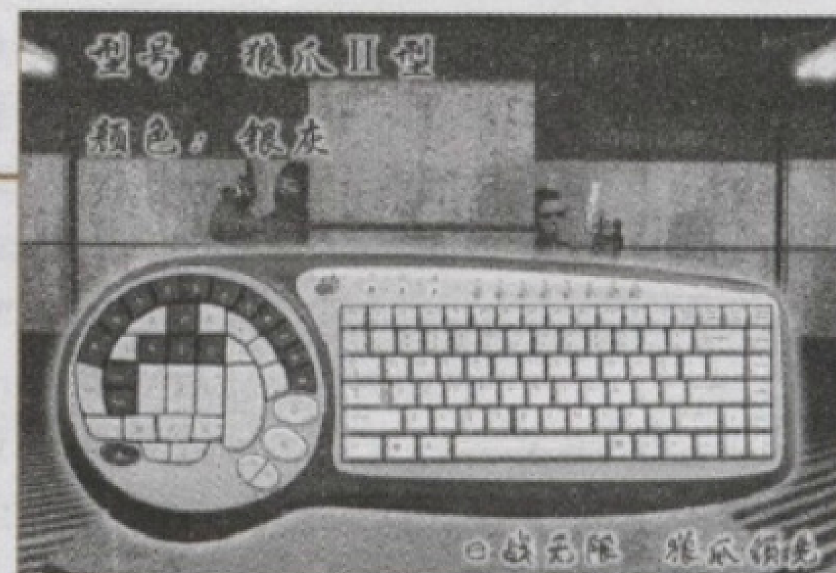
与G15增加多功能按键位和优化驱动方式迎合游戏的方式不同，战霸键盘可以说是在物理层面彻底改变了玩家适应传统键位排列进行游戏的方式。键盘主要由两个部分构成：基座和可更换的键面。可通过更换为不同游戏制定的专用键面，来达到最佳的游戏操作感。其过程并不复杂，简单的拆卸过程和驱动中的选择设置便可畅快地进行游戏，整个过程不会超过30秒。为解决在玩某些游戏时需要进行多键位操作，战霸在内部技术上也相应进行了改进。相比以往

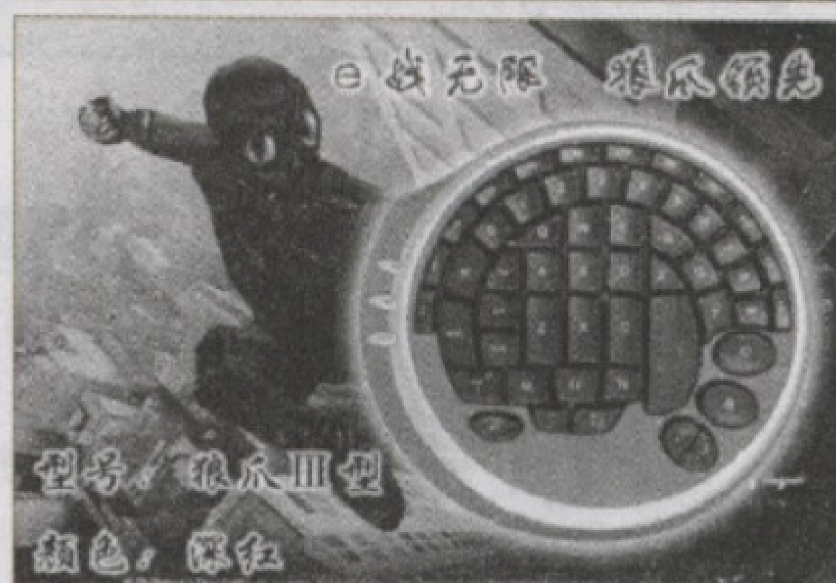

战霸游戏键盘

在普通键盘上同时按下2～5个按键时，会出现键位冲突或无法作出反映的情况，战霸键盘允许用户可同时按下多达7个键进行操作。在基础套装中，包含键盘基座和两套键面（分别为104键标准键盘和专为FPS游戏制作的射击类游戏键面）。不过其它游戏键面为单独销售，且价格不菲。如能在价格和键面的搭配上相对灵活一些，它也许会吸引更多的玩家。

CS狼爪键盘

怪异的狼爪键盘在市场上也有一段时间了。在北美受到众多CS专业玩家所追捧的游戏键盘，外形较为特异。在保留主要按键区的基础上，其左侧增加了一个专为CS这种FPS游戏设计的圆形按键区，主要为使用左手操作键盘的常用按键。按键的位置和大小被重新设计，更符合单手操作习惯的玩家，在玩游戏过程中不必再低头寻找按键。对已拥有一款称心键盘的用户来说，再单独购买一款专为FPS游戏准备的键盘可能会出现无法取舍的心态，狼爪C4BABY可很好地解决这个问题。它是CS狼爪的迷你版，手掌大小的圆盘上安排着FPS游戏必备的55个形状不同的按键，键位操作与其“师兄”一样简单快捷；而它更大的好处是方便携带，适合经常游走于各个网吧之间的玩家们。只是相对于渠道健全的大厂产品，在市场中寻找“狼爪”的踪迹有些困难。





CS狼爪和狼爪C4BABY

上述所介绍的产品，可根据玩家不同的游戏需求进行相应的键、鼠搭配，组合出个人最佳的战斗利器。与狂热的“骨灰”级玩家不同，一般的用户对游戏仅秉持着休闲娱乐的态度，一切够用就好，不必苛求什么专业设备，多家厂商推出的键盘套装可满足这部分用户的需求，如罗技的G1游戏键盘鼠标（罗技G1搭配104标准键盘）、罗技光电高手（极光旋貂搭配易上手键盘）、微软极动套装（极动鲨搭配104标准键盘）、优派的镭影派对（1600dpi激光鼠标搭配104标准键盘）等。中、低端套装产品中也有着不错的组合，并不一定高端产品才是玩游戏的最棒选择，个人的需求才是选购的动力，理性的消费是我们所倡导的原则。（PS：对于烧包来说，以上的话可当耳边风。鸭子现在使用的鼠标有3款，其它杂七杂八的东西更是不计其数。“其实，我们不能只靠一套装备杀到最后啊！”烧包语）

三、方向盘篇

罗技GT4力反馈天驹

罗技MOMO力反馈方向盘天杀的价格让无数人望而却步，但其精良的做工和超真实的手感却又让人趋之若鹜。当罗技GT4力反馈出现在市场时，着实让喜好竞速游戏的玩家们喝了一声彩。它剔除了MOMO上奢华的真皮配置，相对增加一些实用的功能，售价也更平易近人。可旋转2.5圈（900度）的全橡胶方向盘，配合稳固耐用的钢制轴承，加之真实的力反馈效果，在游戏中有着身临其境的刺激感。采用可调螺栓的固定方式，在任何表面上也不至于出现脱落的现象。不过其塑料脚踏板虽有配重铁支撑，但稳固性还稍有些不尽人意。驱动程序内细致的设置和调校项目，将GT4的力反馈系统发挥得淋漓尽致。由于得到了索尼官方授权，在其方向盘体中央安置的常用手柄按键，也被标识成索尼家用游戏机PS才会具有的“○□△×”。多平台的通用性，增加了罗技GT4的附加价值，也避免了拥有多款机种的玩家进行重复投资。


GT4力反馈天驹



罗技MOMO力反馈方向盘是每个爱好赛车类游戏玩家的终极梦想

外设震动技术简介： 力反馈（也叫做力回馈）是将真实的运动感觉传达给使用者的技术，可增强游戏过程中的真实感，带有此技术的产品价格通常相对昂贵。该技术与A3D定位技术有类似的“出身”，其前身均为军方所使用。起初，美国军方将其运用于训练士兵在模拟射击和驾驶作战工具时所获得的真实体验。该技术开放之后，即被广大游戏开发商移植到游戏的设计中，而这种技术最初的游戏应用就是体现在了我们耳熟能详的索尼PS手柄上。1997年，微软DirectX 5.0正式支持力回馈技术，意味着力回馈技术的API接口正式开放。为了追随DirectX 5.0的足迹，硬件设备制造商也马上跟进，制造出电脑中应用的带有力回馈技术的设备，瞬间将游戏设备的技术发展推向了一个新的起点。两年后，第二代力反馈技术诞生。此次技术升级将震动进行了更为详细的划分，并被众多设备沿用至今。

G-Title技术是一种更加出色的环境物理反馈技术，由力反馈技术衍生而出，但相对力反馈更加真实、出色。此技术是在标准的游戏手柄中安装一个重力感应器，当玩家在游戏过程中，使手柄的位置发生相应变化时，程序就会自动给电脑发送一条游戏指令。简单点说，在G-Title技术下，玩家只要预先将游戏指令编辑到手柄的驱动程序中，便可在游戏中移动手柄，使其发生相位变化，不需要任何按键操作便可完成各种相应的操作过程。目前由于过多的限制，使用G-Title技术的游戏设备并不多，售价也相对高昂一些。该技术同样使用一个API（Application Programming Interface，应用编程接口）——I-Force 2.0协议，是Immersion公司于1997年发布的。支持这个协议的当然就是Immersion公司推出的I-Force 2.0芯片。此芯片为触觉处理芯片，专为支持力反馈的计算机周边设备设计，可提供加速、优化等功能，使其模拟现实的效果更加流畅、逼真。I-Force 2.0规格为16位、48MHz的RISC芯片。为了保证芯片能拥有足够的数据速率，通常采用串型接口和USB接口两种连接方式。


力回馈天驹二代

罗技力回馈天驹二代

作为冲击低端市场的产品，天驹二代在做工上也丝毫不敢怠慢。虽然采用塑料盘体，不过与真车相同尺寸的10英寸赛车方向盘和较为舒适的橡胶护手，临场感觉也不错。排挡控制键被设计在方向盘的后方，依靠闲置的手指操控。缺少手动排挡的天驹二代可能会让很多追求真实驾车飞驰的玩家很不爽，但并不影响其在游戏中的使用效果，成本的相应减少也使广大玩家能早日拥有。齿轮传动技术的力反馈效果感觉有些生硬，稍欠真实，即便是在驱动程序中进行细致的设置，其先天的原因也无法让它的拟真程度再次提升，是让人比较遗憾的地方。

北通方向盘 II

致力于游戏外设的国内厂商北通公司，在产品的分类上也相当丰富。北通方向盘 II 的售价，对广大消费者来说也较易接受。方向盘盘体大小同样为真实仿制的10英寸，纯塑制、未经过包覆材质处理的把手握感一般，还无法与大厂产品相比。方向盘与基座之间的高度可进行3段调节，为适应不同地点的使用，设计较为人性化。16个可编程按键设计，在游戏中可方便地进行设置，最大简化了相应的操作过程。不过，其脚踏板缺少配重系统极易导致移位，不好掌握。内藏震动电机用以达到力反馈效果，有明显的机械感，缺少细腻的动感。总体来说，它做到了低价位产品应做到的水平，让用户可体验到使用方向盘操控赛车游戏的便捷，但拟真度和驱动程序需进一步加强。


北通方向盘 II



XFX PC双震动游戏方向盘

XFX PC双震动游戏方向盘

黑色为主体的塑制方向盘，在盘体左右两边包覆着青绿色橡胶把手。与传统的方向盘产品不同，XFX将手刹器与排挡分离开，整合成了一个独立的配件，可按照个人的游戏习惯，随意安置在适当的距离上，摆脱了方向盘的束缚，也给使用者更大的操作空间。主体配件：方向盘、手刹器与脚踏板均靠底座上的橡胶吸盘加以固定，简单方便但缺失了牢固性，在激烈的飞车过程中时有“连根拔起”的现象。自由与灵活是此款产品最大的特点，不仅方向盘的高度可自由调节，盘体所面对的方向也可进行50度左右的上下调整，并可靠背部的旋钮加以固定，基本照顾到了在所有情况下使用此款产品用户的舒适度问题。

四、手柄篇

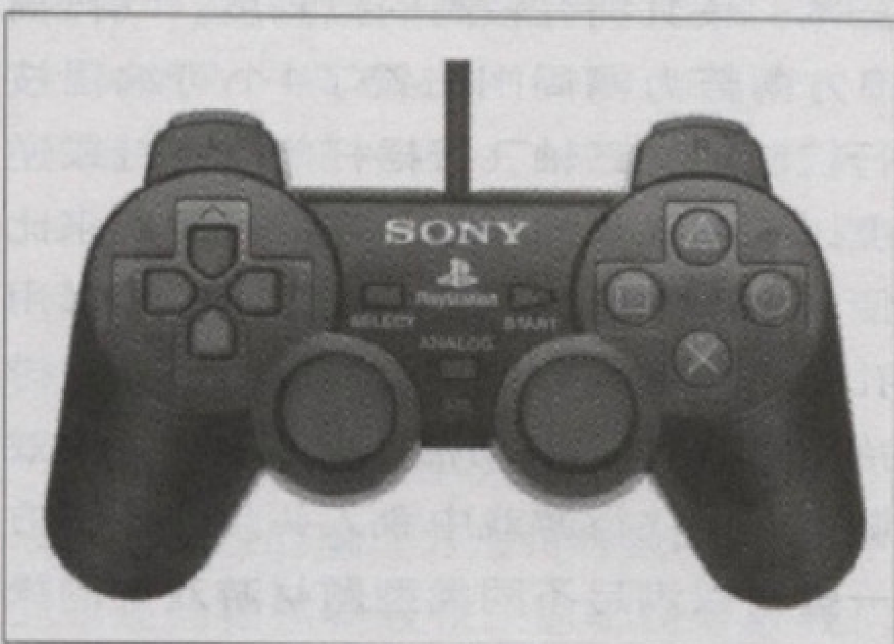
PS2家用游戏机原装手柄

说到手柄，就不得不提索尼PS2家用游戏机的原装手柄。这款专为游戏设计的手柄，无论在手感还是外形及把持感方面均比一般的手柄强很多，虽然其特殊的接口无法直接连接到电脑上，不过市售的转接头已很好地解决了这个问题。在此便不对PS2手柄进行详细的介绍，只简单地说明一下如何区分原装和仿冒产品的差别。



PS2手柄转接头

PS2原装手柄外壳色泽为黑灰色，有细小的银色斑点，手感柔和，包装也相对简单一些（外表越华丽的产品，越有可能是仿冒品）。背部的6颗平头螺丝为左右对称排列，中间的两颗有个明显的特点：下边的螺丝位置稍微偏右点，并非完全对齐。同样，在手柄背部中间有注模断口，其圆心处有个圆形断点。主体上部的英文"DUAL SHOCK 2"为蓝色字体，大小相同。功能按键触感柔软，并未有明显的回弹力，且Analog切换键一般仅有1.5毫米左右的突起。接口与PS2主机完全吻合，插拔自如，如遇到难插难拔的现象，真品的可能性就有所降低。原装产品的边缘闭合处也相当紧密，指示灯表面光滑，中心亮度稍高于四周。手柄中间两个模拟摇杆可拔起约1毫米左右，再按下时会有清脆的声响。外壳的磨砂手感相当舒适，握起时不会有滑脱的感觉，边角部分也不会出现毛刺。用力扭捏手柄不应有一丝响动，各个按键应该有较柔软的弹性，按下和弹起的幅度都不会很大，即便用力狂按也不会有太大动静。特别是方向键在使用时几乎没有声响，会发生奇怪声音的十有八九是山寨货或翻新品。印刷在手柄上的字迹（包括凹凸字体）均严格地与表面成90度，表面齐平，纹理细腻，且耐久度较高，不易磨损。如能在机器上试用，可选择具有震动的游戏，假货在有些特殊游戏场景不会有震动提示。



PS2原装手柄

在国内的游戏外设市场，PC手柄由于良好的通用性一直占据着较大的市场份额，在各类游戏中均可发挥出色的外设性能，相对于方向盘、模拟飞行摇杆等定位专一的游戏外设而言，一次有限的投资便可领略各类游戏风采，是其它产品所不具备的。国内外设厂商北通以多款质优价廉的产品，稳稳占据着中低端市场；高端市场则一如既往地由微软与罗技的产品所引领。随着微软推陈出新的速度逐步放缓，罗技在外设市场上雄心勃勃，新品不断，使得百元以上的产品几乎均是罗技多平台精品——战斧系列手柄，而微软依旧在卖着多年前属经典而如今却显得有些落伍的产品。

北通系列

总体来看，虽然北通的大部分产品之间售价较为相近，但其也将旗下的产品分为不同的系列，侧重的方面各有不同，以满足不同玩家的喜好。常见有北通神鹰、PS2球王、可编程手柄、野牛3、小双打手柄等，均是百元内的产品。北通系列产品的性价比较突出，非常适合初、中级玩家选择。

北通神鹰系列产品面向通吃各种游戏的综合型玩家，波浪型的软胶握把手感相当不错，12个动作键可以根据玩家的需求随意设置，而全方位的下压式摇杆在各个游戏中均有着不错的表现；PS2球王是针对体育运动类游戏进行优化设计的产品；可编程手柄是附带专门的编程软件，通过简单的设置，便可实现手柄模拟键盘、手柄按键宏定义等多种实用功能的产品；野牛3则是面向喜好格斗的玩家们；小双打手柄针对双人游戏设计，通过一分二技术，以一个USB接口实现双人娱乐功能，是一款性价比非常高的产品。除小双打手柄外，其它系列产品在外形上大多以索尼PS2手柄为蓝本进行改良。例如，在握持的边缘部分加入了防滑软橡胶垫，外壳的颜色与图案根据定位的不同有着不同的标示，或是适当增加按键数量以适应游戏操作等。

从设计上看，北通的中高端产品大都通配数字、模拟两种模式（数字模式：2轴10按键；模拟模式：4轴12按键），多种状态指示灯与震动效果。在试用过程中，面对不同类型游戏设计的各系列产品在手感上相差无几，按键略有些生硬，不宜长时间使用。内置电机所提供的震动力较强，如果能够将不同震动效果之间的区别表现得更细腻，会更加令人满意。其实产品系列的不同并未明显影响到北通产品在多类型游戏下的性能表现，简单地说，就是北通手柄系列的大部分产品都可以适应各种类型的游戏，做到"一支手柄打天下"。这一点在北通神鹰上表现得最为明显。另外北通的官方网站会发布新近热点游戏的攻略和手柄使用技巧，并在子栏目中对其产品提供了邮购服务，方



便用户对比选购。

对于在街机厅长大的游戏爱好者，电脑中也许会存有不少诸如拳皇和街霸系列等街机游戏，仅能依靠键盘和手柄来搓招始终有些不爽，因此北通也有所针对地推出了银狐摇杆，完全仿造街机设计，让用户在家中也可体验到街机游戏所带来的乐趣。机械方向摇杆配合10个可设置连续动作的自定义按键，使游戏更加得心应手。



银狐街机摇杆

罗技战斧

在得到索尼官方的独家授权后，罗技在外设市场上可谓更加意气风发，针对不同的PS2与PC玩家推出了多款战斧系列专业游戏手柄，不断扩充其庞大的产品线。在按键布局与外形上保持着PS2手柄的风格特点，并以此为基础加以更为人性化的改动，符合人体工学设计的产品适合保持舒适状态下长时间进行游戏。在性能相近的情况下，罗技便以产品的功能与各自具有的不同技术特点，加以区分高中端市场定位。以无限战斧为例，以2.4GHz的无线射频技术连接的无线手柄产品，使用范围可达6米。无论在外观工艺或圆滑小巧的体积上，均有着独到之处。2节AA电池持续50小时的游戏时间与智能节电技术，是其它同类产品无法媲美的，也是市场上唯一除PS2手柄外，可无线连接的正规产品。不过其设计的初衷便是将无限战斧定位于PS2 TV的游戏玩家，所以在PC上不具备通用性也是它的硬伤之一。想要在PC上体验无限战斧乐趣的玩家只好多周折一番，挑选一款质量不错的转接头来解决此问题。而有着PS2原装手柄影子之作的极动战斧，在外观上与PS2手柄无异，只是在细微之处做以改动，以适应广大玩家的需求。采用USB接口和专属驱动的良好支持，无异是其在中低端市场喜获成功的原因所在。


罗技战斧手柄

无论在哪个平台上选购产品，都要仔细注意手柄的做工，其好坏直接影响到游戏时的舒适感。按键的力度在条件允许下也需尽量多试用一番，毕竟每一款游戏均需花较长的时间，加之每个人对力度的感觉不尽相同，以自己的感受说话，不要迷信商家的“精品”推荐，并不是高端产品就一定贴合自己的需求。最后说明一点，在外设厂商中仅有罗技得到了索尼的官方授权，并且每款产品均印有索尼PS的Logo。如何辨别和选择相关产品，在此不再赘述。

五、飞行摇杆篇

翱翔在蔚蓝的天际之中，可能是每个人心中的梦想。模拟飞行游戏操作之复杂，拟真度之高也曾使将游戏上升到专业飞行员训练教程的高度。仅仅依靠鼠标、键盘和手柄，是无法体会到真实驾机飞行快感的。飞行摇杆的专业性，使得其市场前景并未能像其它游戏外设那样被所有厂商所看好；复杂的游戏操作过程，也仅仅会吸引一些痴迷的玩家。所以市场中的模拟飞行器材比较少见，除了罗技，便是国内的北通还在研发生产此类产品。微软依旧售卖着几年前的硬件产品，实难见到其新鲜血液的加入。

罗技回旋钛翼


罗技回旋钛翼

完全依照人体工学设计的罗技回旋钛翼虽然采用塑料为主要材质，但其内部的配重保证了优异的手感，重量也较为适中。外形则完全以飞机操纵杆为蓝本，使其拥有较高的拟真度。飞行摇杆为三轴设计，8方向苦力帽周围布置了4个可编程按键。在实际的飞行控制中，三轴飞行摇杆能顺时针或逆时针旋转一定角度以控制飞机的左右侧摆，使用起来比两轴的摇杆更方便。由于受到成本的制约，该产品采用了比较独特的穿孔式高精度的节流阀。底座上另外安排的6个可自定义的编程按键，在驱动程序中随意设置游戏中所代表的游戏键位，让飞行游戏中令人头疼的操作方式变得稍微简单一些，以满足不同类型题材游戏下的操作要求。

结语

其实从本质上来说，各种游戏对玩家而言仅是休闲娱乐的一种方式，只有保持身体的舒适感和放松的心情，才会在游戏的过程中获得愉悦的快感。在外设产品的选购过程中，可能很多玩家对性能指标出群的高端产品趋之若鹜，但“只买贵的，不选对的”这样的做法会让游戏的感觉大打折扣。让自己的身体说话，凭试用的感觉发言，选择一款贴合自我的外设产品，发挥出其真实的水平去征服自己心中的世界。P

卿本佳人，奈何做贼

——铅的好与坏



谁能想到一台CRT显示器中居然含有至少1.8公斤的铅呢?

铅（Pb）是一种银灰色的金属，质地较软，比重为11.35。由于铅的熔点仅为327.4℃，是金属中熔点较低的一种，因此铅很容易被冶炼、加工和制造各种合金。得益于此，铅被广泛用于军事（武器制造）、冶金、焊接、合金加工、工具生产、电池制造、玩具、油漆、印刷、能源等方面，甚至连蜡笔中都含有大量的铅。可以说我们在日常生活中几乎每天都与铅打交道，而在PC各种元件的生产制造中几乎都离不开铅。例如：一台CRT显示器中一般含有1.8～3.6公斤的铅，PCB与各元器件之间的焊接需要大量的铅，CPU等各种芯片的生产封装也离不开铅。

产品类型	消耗量（%）
蓄电池	80.81
其它氧化物（油画、玻璃和陶瓷产品、颜料和化学品）	4.78
弹药	4.69
铅箔纸	1.79
电缆覆盖物	1.40
铸造金属	1.13
铜锭、铜坯	0.72
管道、弯头和其它挤压成型产品	0.72
焊锡（非电子产品焊接用）	0.70
电子产品焊接用焊锡	0.49
其它	2.77

PC元件中的铅对我们构成危害的途径主要有如下两条：

1.挥发：虽然铅要在温度达到400℃～500℃时才会逸出大量铅蒸气，而事实上在比400摄氏度较低的温度下就会造成铅的挥发。随着PC发热量的飙升，铅的挥发问题也越来越多地受到关注。挥发的铅可通过呼吸道、附着在食物或饮料中进入人体。

铅

■晶合实验室 壹分

让PC向健康环保前进

编者按： 4月中旬的一天，北京城被笼罩在一片土黄色的天空下，壹分与几位同事在“奔向”午饭的途中，看到楼梯的台阶以及墙角等处已覆盖了一层细密的黄土。这样的天气在壹分的记忆里经常出现在西北的部分城市，由于黄土的粉末漫天飘落，在当地被称作“下土天”。似乎长久以来环境恶化就与人类的生产力进步紧密相随，“污染”“超标排放”“中毒”“电磁辐射”等字眼已成为每天新闻报道中的常客。从上个世纪90年代开始国家对环境保护的重视程度越来越高，各种标准和规范相继出台，但对每个PC用户而言，PC的环保问题似乎仅仅局限于塑料的回收与“微不足道”的电磁辐射。眼看2006年7月1日欧盟的“RoHS指令”即将正式实施，PC和各种电子产品突然遭遇了“铅问题”。禁铅虽然不是一个新的话题，但在近期却成为各行各业关注的焦点。那么什么是“RoHS指令”？PC又为什么成为“铅禁”中首当其冲的产品？作为消费者的我们又该如何选择和购买产品……希望本文能为大家剖析个中一二。

2.PC元件的回收。目前国内大部分PC元件缺乏有效的回收处理手段，而传统的填埋方法将导致PC元件中的铅渗入土壤或地下水中，高浓度的铅还会被植物吸收，这都将导致我们的食物被污染。

而无论是铅的挥发还是对水或食物的污染，都会引起“铅中毒”。铅是一种长期滞留于体内的累积毒物，可抑制酶的某些基本功能。当铅在体内累积到一定量时，将对肾、肝、心及神经系统造成损害，这种物质会破坏人的神经系统、血液系统以及肾脏，严重时可引起神经麻痹、痴呆或狂躁、视力减退甚至失明。因此铅也是目前已知的毒性最大的金属污染物之一，“禁铅”之举确有必要。

职业性慢性铅中毒诊断标准

专题关注儿童铅中毒

2202002 铅中毒 lead poisoning 口内有金属味，呕吐，腹痛，惊厥，昏迷 ...

雅虎中国网站分类> 铅中毒

家庭医生，成人也要当心铅中毒

铅中毒的危害性不可忽视

什么是“RoHS指令”以及我国的电子制造环保法规



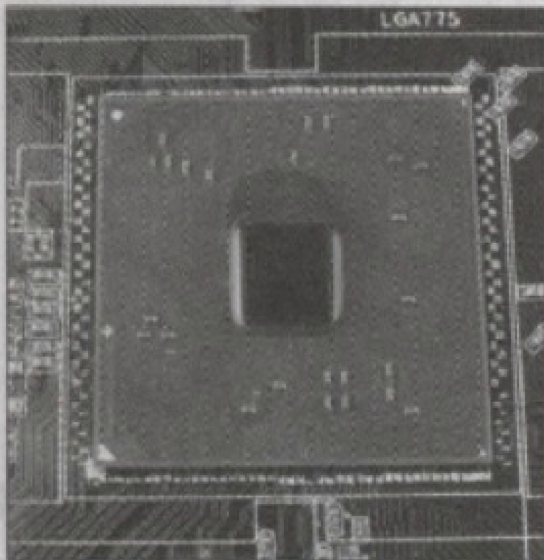
2006年7月1日将正式生效的RoHS指令将对电子制造业产生深远的影响

RoHS指令即欧盟《关于在电子电气设备中禁止使用某些有害物质指令》，于2003年与《报废电子电气设备指令》（简称WEEE指令）同时公布，以降低电子设备所含有害物质对环境的影响。其中RoHS指令更是要求在2006年7月1日之后在欧盟地区上市销售的所有电子产品中含有以铅为首的6种有害物质一律不得超标（铅含量不得超过0.1%）。

我国早在2002年就已将《电子信息产品污染防治管理办法》列入一类立法计划。该管理办法规定自2007年3月1日起，列入电子信息产品污染控制重点管理目录的电子信息产品中不得含铅、汞、镉、六价铬、聚合溴化联苯（PBB）、聚合溴化联苯乙醚（PBDE）及其它有毒有害物质。同时还禁止或限制含有这6种有害物质的电子产品在我国生产或进口。另外，美国、日本等国家也相继出台了类似的法规。

隐藏在“铅禁”背后的PC配件质量问题

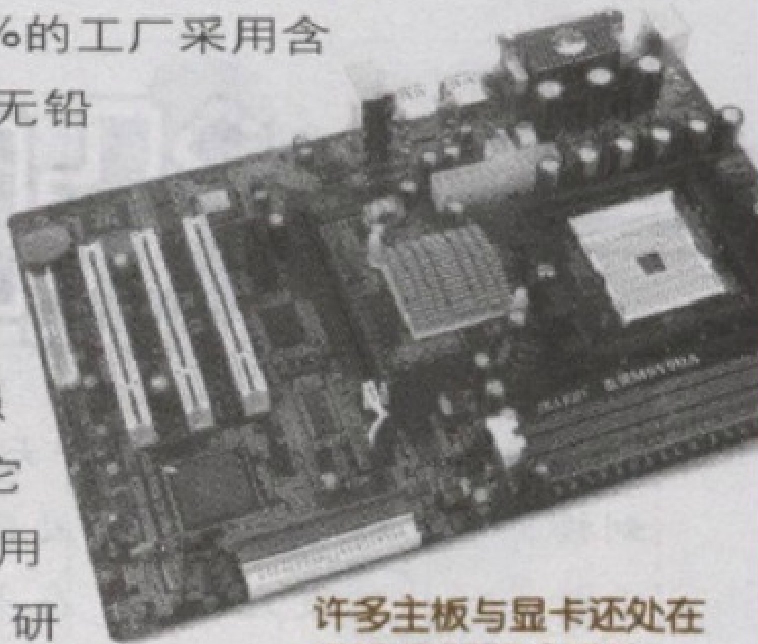
“无铅运动”最初一批响应者中，有很多都是主要的芯片供应商。由于资金和研发能力的问题，他们往往能比国内板卡生产厂家更早应用新的生产工艺和技术。Intel、AMD、ATI、NVIDIA等厂商早在2005年就开始将无铅工艺逐步拓展到自己的所有产品线中，可以说目前这些厂家生产的新产品已全部都是符合RoHS指令的无铅产品。而对于占据全世界80%以上市场份额的中国板卡制造商而言，由于许多厂家都将大部分精力投入到生产上，对基础技术研发的长远规划与大规模投入相对缺乏，因此从“含铅”向“无铅”过渡远比想象中更复杂和困难。



采用无铅工艺生产的Intel i955X主板芯片组

无论主板还是显卡生产，暂且抛开PCB和各种芯片不论，单从决定板卡色彩的防焊漆到密布于板卡之上的焊点，在过去的生产工艺中，其原材料中都含有大量的铅。仅以生产中用量最大的焊料来说，首先从电子焊接工艺的要求出发，为了不破坏元器件和PCB的基本特性，所用无铅焊料熔点必须接近以往锡铅共晶焊料的熔点，不能使用熔点高的焊料。

目前主流的主板芯片组、显卡芯片普遍采用BGA、CSP内部封装，芯片上的凸点使用的焊料通常是Sn-3.5Ag，熔点约为221°C，如果无铅焊料中的金属熔点超过这一温度，那么器件内部的焊点与表面组装的焊点会几乎同时熔化、凝固一次，这对于器件的可靠性是非常有害的。因此需要找到合适的金属取代铅生产焊料。金属铟（In）曾被认为是适合生产无铅焊料的金属元素之一，但从全球电子业界每年消耗含铅焊料6万吨以上的现状来看，如果有3%的工厂采用含铟20%的锡/铟无铅合金，铟的消耗量就将超过这种金属的全球生产能力。虽然现在已有其它替代方案，但用于无铅焊料的研制、生产成本以及最终应用的难度（无铅工艺对工人的生产技术要求非常高）都要高于以往。


许多主板与显卡还处在无铅/含铅混合阶段

材料	每公斤单价（美元）	25°C密度（吨/立方米）	年生产能力（万吨）	供货能力
铅(Pb)	0.99	11.35	-	-
锌(Zn)	1.10	7.14	70.75	充足
铜(Cu)	1.45	8.97	222.26	充足
锑(Sb)	1.76	6.62	4.58	充足
铋(Bi)	7.30	9.80	6.41	有限
锡(Sn)	7.72	7.31	8.19	充足
银(Ag)	185.63	10.49	0.16	有限
铟(In)	275.50	7.31	0.01	稀缺

表1：铅替代金属目前现状，有些金属的价格及供货性不能满足要求。

被排除的合金	保留的合金	熔点温度范围（°C）	每公斤单价（美元）	每立方米单价（万美元）	排除的理由
63Sn/37Pb(标准)		183	5.22	4.58	含铅
42Sn/58Bi		138	7.30	6.65	含铋，就某些应用来说熔点太低。
77.2Sn/20In/2.8Ag		179 - 189	66.27	48.94	含铟成本高且供货有限
91Sn/9Zn		199	7.12	5.18	含锌润湿性能较差
90Sn/7.5Bi/2Ag/0.5Cu		186 - 212	11.22	8.48	含铋，4种组分合金，凝结范围较大。
	95.5Sn/4.0Ag/0.5Cu	217 - 218	18.44	13.30	
95Sn/3.5Ag/1.5In		218	17.97	13.30	含铟
96.2Sn/2.5Ag/0.8Cu/0.5Sb		213-218	12.00	8.94	4种组分合金，与三元合金相比，没有明显优势；银含量较低可能适合波峰焊需要。
	96.5Sn/3.5Ag	221	13.93	14.22	
93.5Sn/3.5Ag/3Bi		216 - 220	13.03	9.20	含铋，与铅混合后熔点较低。
	99.3Sn/0.7Cu	227	7.67	5.61	
	95Sn/5Sb	232 - 240	8.30	5.37	

表2：各种无铅替代方案的比较，以及落选的各种合金被排除在外的原因。

其次从焊接的难度出发，几乎所有的无铅焊料都比含铅焊料的润湿性能（扩散性）差，容易引起焊脚接触不良。因此焊料必须与电子元器件以及PCB的镀层铜、镍、银等有良好的润湿，这就需要生产厂家使用大量的惰性气体（主要是氮气）来保持润湿，这又是一笔不小的成本支出（购买生产氮气用的气体分馏塔需要花费数十万美元）。而从电子产品的可靠性角度出发，为了形成良好的冶金结合焊点，焊料本身的机械强度是非常重要的。特别要求焊点具有耐热疲劳性能，否则容易造成焊点脱落、虚焊等隐患，直接影响产品的使用寿命。

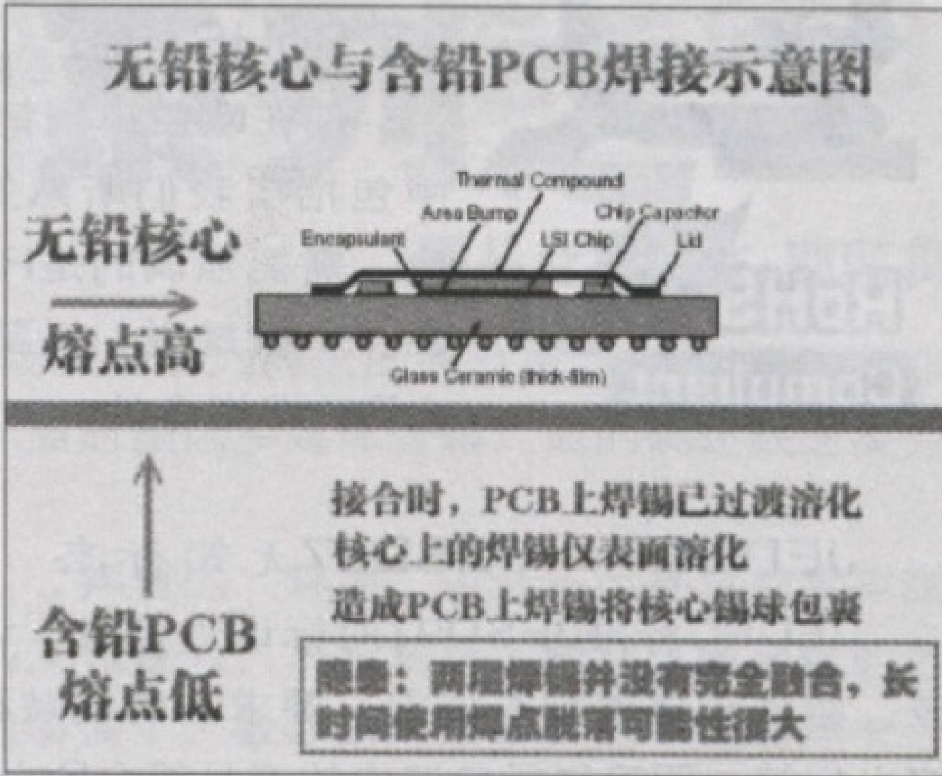
正是由于多方面的制约，我们目前使用的以及能购买到的大部分板卡都属于无铅（芯片）与含铅（PCB、焊料等）工艺结合的产物。表面上看起来这样的情况仅仅是达不到环

保标准，实际上却给产品质量和使用寿命留下了隐患。

以显卡生产为例，GPU和显存颗粒生产商的产品目前都已相继进入了无铅化阶段。而来自业内的消息表明下游显卡生产厂目前还存在两种情况：一种是面向全球销售的生产线，如富士康的生产线（迪兰恒进的显卡和Intel的原厂主板等大都由该厂代工生产）；另一种是面向地区或区域性销售的生产线，如主要面向国内市场的同德的生产线（国内市场常见品牌大都由该厂代工）。面向全球销售的生产线必须考虑到欧盟实施无铅规范后的后果，因此应在第一时间将显卡生产线全部更换为无铅生产线。而同德则主要面向亚太地区销售，受欧盟无铅标准的影响较小，因此目前仍在使用较老式的有铅生产线。

用无铅工艺生产的迪兰恒进X1600 Pro显卡

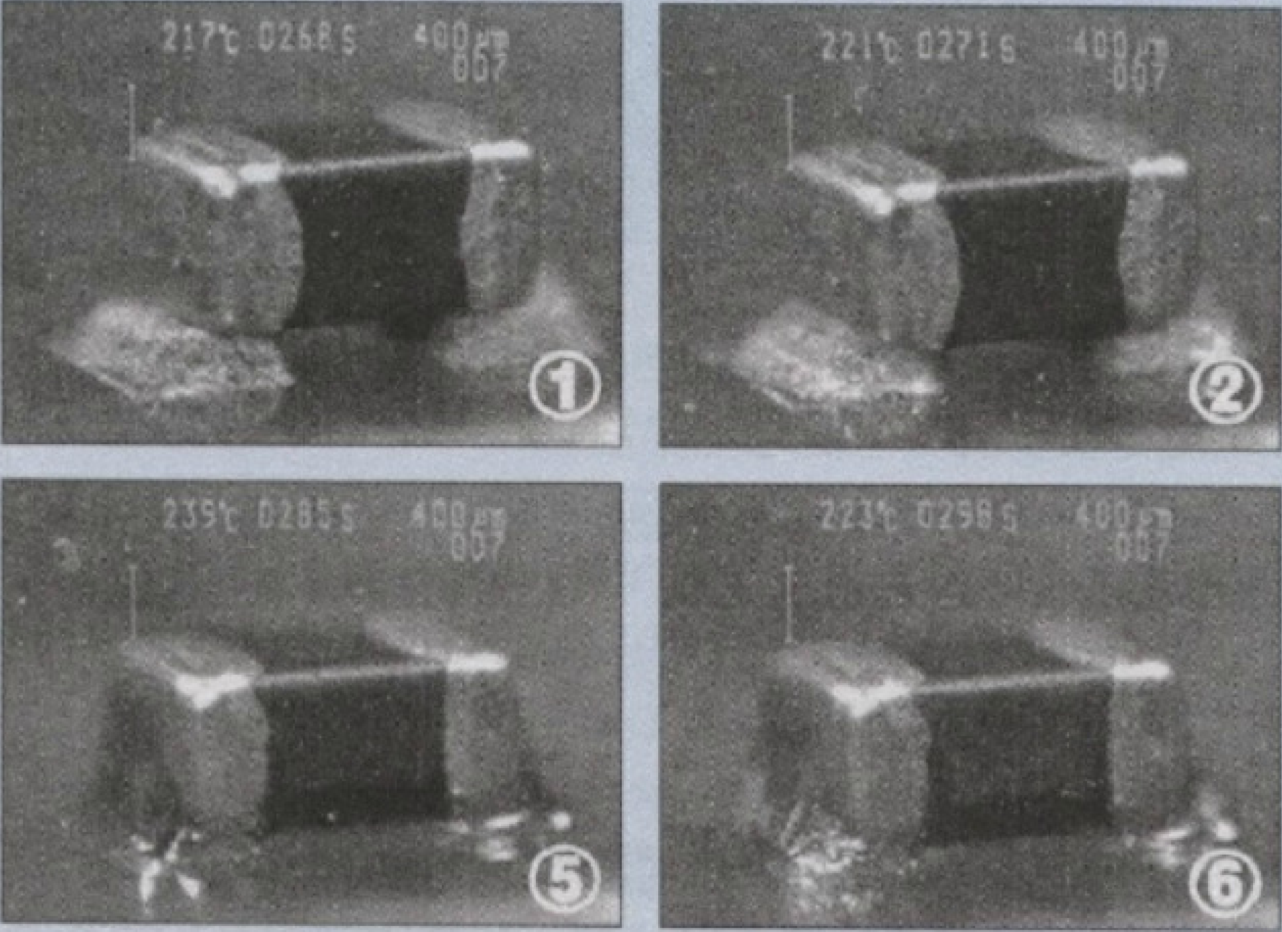
传统的含铅生产线焊锡熔点较低，绝大部分无铅焊锡的熔点都比铅要高很多。因此BGA封装无铅的GPU和显存颗粒的引脚熔点会高于含铅的焊锡和PCB板，这样一来含铅的生产线就无法将无铅材料的焊脚全部熔化。由于焊接设备的温度不够，所以含铅的PCB会先被完全熔融，而GPU核心引脚却只能表面熔融，导致无铅的GPU和显存颗粒在同PCB的焊接过程中，GPU和显存颗粒的焊脚被外部的焊锡包裹在其中，而非同焊锡融为一体。在显卡的使用过程中，GPU和显存的高温会不断影响到连接处的情况，由于两者的熔融温度差，随着产品使用次数和时间的增加，以及开关机造成的电流冲击和热胀冷缩，会使包裹在外的焊锡同引脚之间产生缝隙，久而久之就可能出现脱焊、虚焊等症状，造成显卡故障，严重的甚至可能会导致GPU烧毁。



无铅与含铅混合工艺示意图

显微镜下无铅焊接

以下6幅图片是通过显微镜观察到的显卡电极的无铅焊接过程



① 无铅焊料熔融前，温度：217°C

② 焊料开始熔融，温度：221°C

③ 焊料开始向上爬升，温度：225°C

④ 电极焊点镀层开始熔融，温度：237°C

⑤ 电极焊点镀层熔融结束，温度：239°C

⑥ 焊点凝固，温度：223°C

右边3幅图片是通过显微镜观察到的BGA封装显卡GPU核心的无铅焊接过程



⑦ 焊料开始熔融，温度：211°C

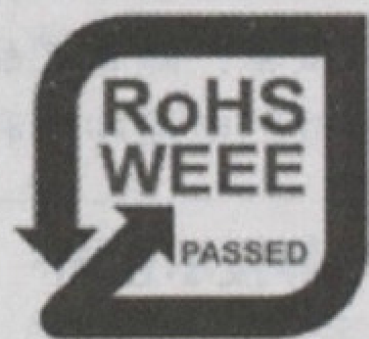
⑧ 焊料熔融完成，开始向GPU的锡球脚爬升，温度：214°C

⑨ 锡球脚熔融的同时开始自我拉移定位，最后完成焊料与锡球脚的互融，温度：219°C

另外，由于含铅生产工艺需要使用含有有害物质的助焊剂，虽然生产时会有专门的清洗工序，但难免留下残留物质。而对于那些生产工序能省则省的杂牌产品，消费者在使用中受到这些有害物质挥发危害的可能性更高。

雄兔脚扑朔，雌兔眼迷离——分辨真假“无铅”产品

作为普通的消费者，要想准确分辨一块显卡或主板究竟含铅还是无铅是相当困难的。仅从外观判断，无铅焊点的色泽通常要比含铅的灰暗一些。但仅仅依靠这一点来判断是无法保证准确性的，最好的方法是通过产品上的无铅认证标志以及通过相关网站查询。由于目前无铅认证的程序、相关标志和有公信力的查询手段尚不完善，因此消费者在选购无铅产品时最好事先通过以下两种途径核实。





1.无铅产品认证的标志

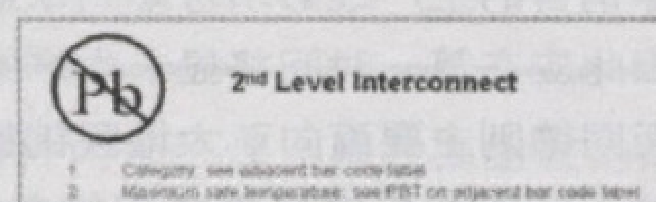
RoHS标志

凡在欧盟市场销售，达到RoHS指令要求并通过相关检验的产品都将获得这个标志。这其中包括了我们所熟知的许多PC硬件生产厂家，因为他们的产品中有相当数量在欧盟市场销售。需要强调的是RoHS指令针对的是生产产品所有原材料和辅料中的铅含量，而不是最终成品。也就是说，只要是生产中涉及的全部材料符合RoHS指令的要求，最终产品就被认为是符合RoHS指令的。

JEDEC——JESD97无铅标志

JEDEC标准JESD97对标识、符号、识别无铅组装的标签、组件和器件都有规定，要求在内包装和外包装盒上都要打上标签，明确显示包装内的产品符合RoHS指令，或者说是无铅的。





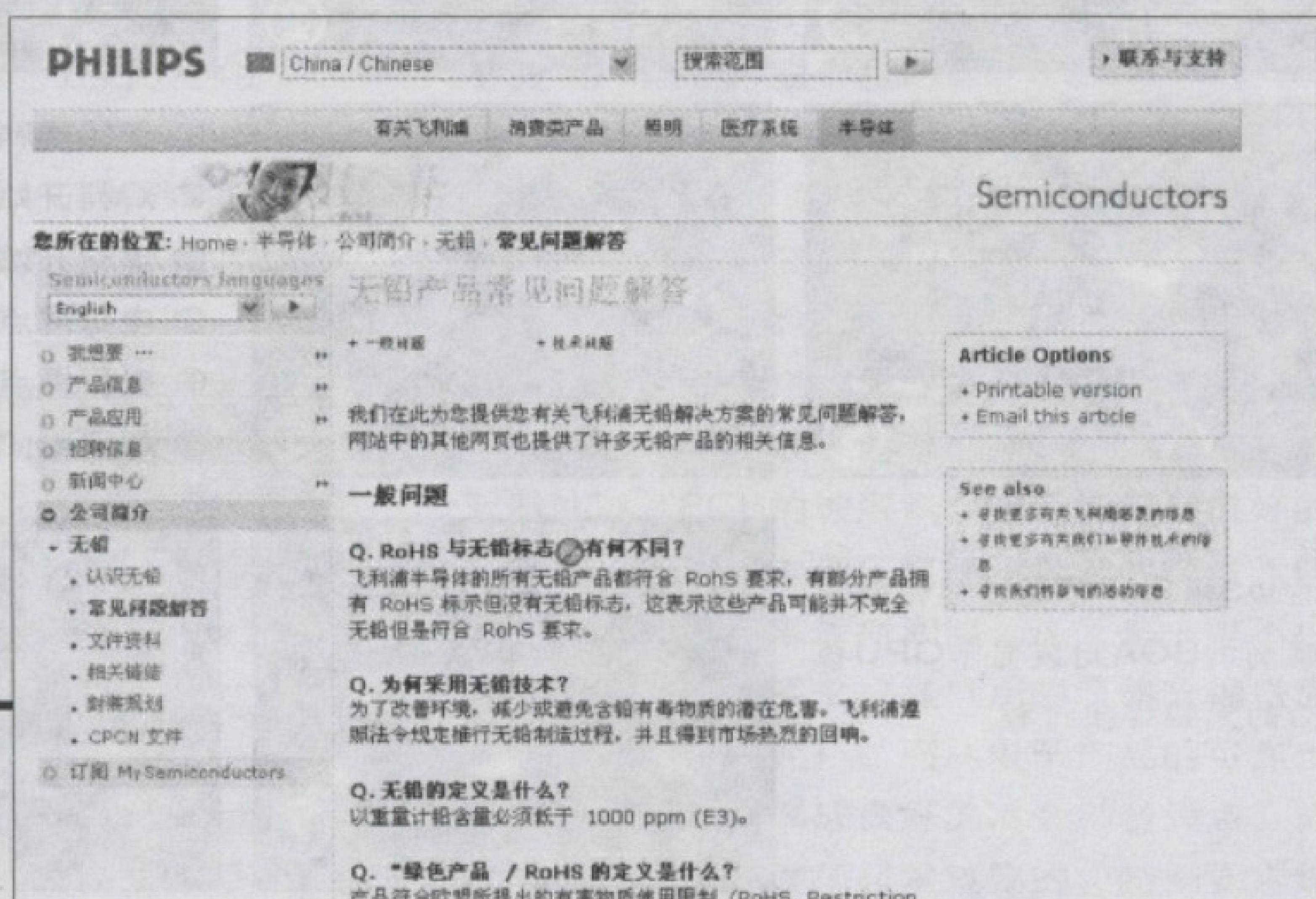
意法半导体生产的产品上的JESD97无铅标签

注意RoHS与JESD97无铅的区别

由于RoHS指令并未要求产品绝对无铅，因此部分获得RoHS标志的产品实际上可能含有少量的铅，但这个含量一定是低于RoHS指令要求的标准（0.1%）。而JESD97无铅标志则表明产品中不会有任何铅的成分存在。另外需要注意的是，ISO14001认证虽然属于环境保护类认证，但由于其出发点不同，通过该认证的企业所生产的产品并不一定都是无铅的。至于“通过TCO认证的显示器就是无铅显示器”的说法更是无稽之谈（TCO认证主要针对电磁辐射和外壳材料的可回收性）。

2.上网查询

由于RoHS指令与我国的《电子信息产品污染防治管理办法》实施在即，目前国内外绝大部分PC硬件和电子设备生产厂商都在自己的官方主页上开辟了专门的“无铅”栏目，向消费者公布自己的无铅产品信息以及从含铅向无铅技术的转移计划和进度。因此，去厂家的网站查询，也是一种识别无铅产品的辅助手段。



飞利浦在其官方网站上公布了关于无铅进程的详细信息

结语

随着RoHS指令和《电子信息产品污染防治管理办法》的生效，电子产品的无铅化进程已不可逆转。而无铅浪潮所影响的将不仅仅是PC硬件，还包括我们身边的家电产品、数码设备甚至是汽车。或许无铅化远不如双核CPU、交叉火力系统或新款iPod发布那样引人瞩目，但其潜移默化的影响将无处不在。当国家环保部门的“无铅之剑”挥下，市场中的中小型企业将面临严峻的资格审查，加上无铅生产带来的成本提升，很可能会造成市场格局的变化。在此我们希望相关部门能尽快制定出明确的、易于识别的标志以及对应的认证程序，开辟出便捷的查询平台，也希望所有消费者为了自己的健康和美好的环境，主动选择真正的无铅产品。P



PC多媒体十年
——漫步者系列之二

■晶合实验室 别理我

日历翻到20世纪90年代末，在当时的多媒体音箱领域，国内和欧美市场在潮流方向上的确有差异，2.1系统并非简单的2.0+1，其声学特性和传统的2.0系统并不一样。面对这类基础研究，当时国内多媒体音箱厂商的确还缺乏实力和前瞻性。

制约X.1系统普及的还有来自声卡的因素。大量充斥市场的"假4声道"，声音的"环绕"设计不过是将前置声道复制一遍到后置输出罢了，虽然有一定效果，但对游戏、视频播放没有任何定位能力，一定程度上败坏了多声道的名声。这一现象直到6声道声卡的普及才得到改善，不过那已是2001年以后的事情了。数数当时最普及的中低端声卡——Aureal AU8810/8820、Creative Vibra128/PCI64/PCI128、YAMAHA724、DIAMOND S70/S90……大多数都是双声道或者以双声道应用为主。

多声道声卡市场的混乱对多媒体音箱的影响是巨大的。既然没有功能、价格都合适的多声道声卡，为何不把心思放在好好听音乐上呢？相信当时很多人都有这样的心理，再加上中国传统文化的影响，市场对2.0系统的留恋还是比较明显的。而要体验音质，2.0系统无疑是现实的选择。这种情况一方面"打压"了像创新这样的"创新者"，另一方面给国产品牌相当长时间的缓冲，这时后者开始尝试两条腿走路。

20世纪90年代末，国产品牌里面风头正劲的是轻骑兵。它甚至在1999年推出过USB音箱，这在USB设备还不算特别流行的时代的确有点新潮。不知为何，在随后的几年中，轻骑兵的"声音"开始变弱。虽然凭借其品牌和长期构筑的渠道，直到现在依然有一定市场份额，但早已不复当年之勇，只能在中低端徘徊，利润丰厚的高端产品领域则被后起之秀们把持着。

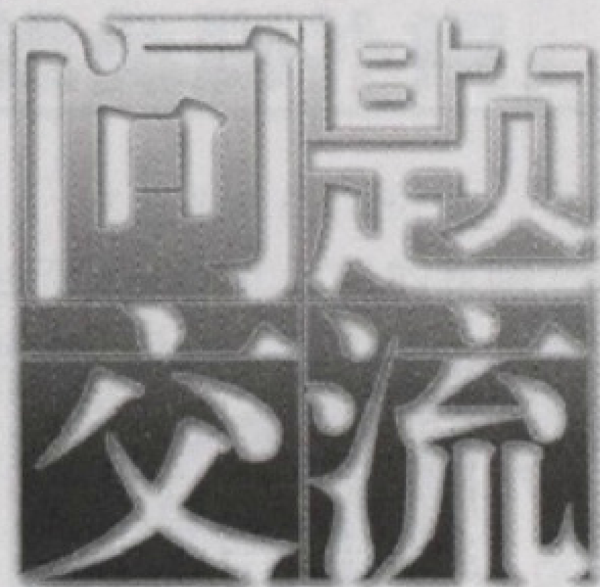
再一次把目光集中在创新身上，不是我们有所偏好，而是"多媒体音箱"这5个字几乎离不开创新这个品牌。在成功推销其PC Works 2.1以后，创新将双声道升级至4声道——PC Works 4.1，凭借其良好的适应性（当时有许多4声道声卡）和创新的品牌，在那个时代成为热销产品。不过PC Works系列也暴露出两个问题：其一是价格，大多中国消费者还无法接受其过高的售价；其二是音质方面，暴露出早期X.1两头（高频和低频）大中间（中频）小的毛病，这给国内厂商留下了继续前进的空间。

漫步者在这个时期推出了两款重要的产品：R1900T和R2.1T。前者是2.0系统的经典之作，后者则是2.1系统的"探路石"（随后的表现证明它是成功的产品）。

当时，中端2.0市场还无太多产品。轻骑兵的M系列虽然有不少优秀之作，但要冠以"经典"二字还缺乏火候。漫步者用较高的成本做出一款音质不错（以当时的情况而言）的产品，这就是R1900T/TB——一款价位不高、外观中庸的2.0音箱。R1900T/TB的设计——NE5532前级运放+LM187X后级功放，在很长一段时间内成为中端2.0系统的标配。在扬声器的采用上，它也在成本和品质之间找到了很好的平衡点。凭心而论，它的音质以现在的标准来看恐怕只能属于一般水平，但当时却在同类产品中树立了很好的形象。而这一形象并不仅仅作用于单个产品的销售，而是对整个品牌都有正面影响。R1900T/TB为漫步者带来了荣誉，同时也吸引了相当多的厂商参与竞争，随后几年涌现出的不少中同类高端产品即是明证。当人们回望R1900T/TB时，我想最应该记住它的，或许是爱德发自己。



国内中端多媒体音箱市场的活跃，也直接刺激了高端多媒体音箱市场的开发，像惠威这样的Hi-Fi级厂商也杀入多媒体音箱领域。它们一开始就定位于中高端市场，千元左右的2.0多媒体音箱开始出现在各大媒体的评测中。当然，这是一两年以后的事情，只是漫步者R1900T/TB超长的产品寿命让这一两年看起来似乎很短。



编者按： 提问题也要有"技巧性"，只有把你电脑故障的症状或你使用中所遇到的问题表达清楚，本栏目才能对症下药解决问题。

问题求解信箱：**question@popsoft.com.cn**
问题求解论坛：**http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4**

客座专家 龚胜 苏旅

读者 山鹰问： 我是个户外运动爱好者，最近打算买一台GPS设备，请用GPS外置平板天线与内置螺旋天线相比较，各自有哪些特点？

答： 平板天线比较耐用，而且相对容易制作，成本低，是目前应用最为普遍的一类GPS天线。但平板式天线的方向性较强，只有在卫星于天线正上方时，信号增益才是最大，因此平板要面向天空，这对于手持以及车载都会带来麻烦，而且如果接收不到低角度的卫星，精度将会变差。而四臂螺旋式天线由4条特定弯曲的金属线条组成，不需要接地。它具备Zapper天线的特性，也具备垂直天线的特性，在与PDA结合时，无论PDA的摆放位置如何，四臂螺旋式天线皆能接收，有别于使用平板GPS天线需要平放才能较好地接收的限制。但由于四臂螺旋式天线具备有水平方向的增益，会将地面噪声一起放大，干扰卫星信号的接收，同时其成本较高。

四川 龚胜

读者 柔软羽毛问： 我有台数码相机使用锂电池供电，看到很多文章说，锂电的寿命只能充300～500次，之后就需要更换，因此我每次都是将电池耗尽后才充电，感觉很不方便，请问有必要这么做吗？另外，我听说冷冻电池能让快报废的锂电池"起死回生"，请问是否的确如此？

答： 锂电寿命和充电周期的完成次数有关，而和充电次数没有直接关系。一个充电周期就是电池所有电量由满用到空，再由空充到满的过程，这并不等同于充一次电。如果每次用1/2就充，则可充600～1000次；如果每次用1/3就充，则可充900～1500次。也就是说，锂电池寿命和电池的总充电电量有关，而和充电次数无关。深放深充和浅放浅充对于锂电寿命的影响相差不大。事实上，浅放浅充对于锂电更有益处，因此我们在使用锂电产品时不必拘泥于过程，一切以方便为先，随用随充，不必担心影响寿命。

网上的确有"冷冻法"修复电池一说，即把电池用报纸包起来再放进塑料袋裹包好放入冰箱冷冻3天，取出在常温下放两天再进行充电。不过我按此法试了一下，没有什么效果。如果你手上有快报废的电池，再试试也无妨。

四川 龚胜

读者 图八问： 掌上电脑通常都使用触摸屏，请问触摸屏有哪些分类？我担心触摸屏使用寿命不长，请问使用时应注意什么问题？

答： 触摸屏的种类很多，有红外线的、电磁式的、电容式的、电阻网络的等。目前掌上电脑用的触摸屏大多是"模拟电阻式薄膜输入板"（Analog Resistive Film Input Panel），它的分辨率可达点距0.1毫米，这种触摸屏的结构决定了它不能在恶劣环境下工作，可靠工作温度范围一般在0℃到60℃之间。另外，由于它是在很薄的玻璃基板上做的，所以在使用时，最好用厂商提供的专用触笔，以尽可能地延长触摸屏的实际使用寿命。千万不要用硬度大于2H的硬物当触笔用，以免划伤表面，造成永久性损坏。

四川 龚胜

读者 怪客问： 我将电脑内存从256MB升级到512MB后，感觉性能提升比较明显，后来我又将内存从512MB升级到1GB，但感觉性能提升就不太明显了，请问大容量内存应如何合理使用？

答： 由于操作系统内核上的限制，对超过512MB的内存应用效率的确不太高，建议你使用SuperSpeed RamDisk这款虚拟硬盘软件。所谓RAM虚拟硬盘，实际上是把系统内存划出一部分当作硬盘使用。对于操作系统来说，内存的存取速度远远大于实体硬盘，所以RAM虚拟硬盘肯定要比实体硬盘快得多。由于关机后，虚拟硬盘上的数据也就全部消失了，因此建议你把各种临时文件夹放在虚拟硬盘上，可显著加快程序运行速度。另外，使用RAM虚拟硬盘技术，对于延长笔记本电脑电池使用时间也是十分有利的。

四川 龚胜

读者 张果问： 我的硬盘在开机自检正常后，出现DISK I/O ERROR而不能引导，有什么办法？还有，为什么闪盘容量不够，而且越来越小，我明明买的是512MB的，可能使用的容量不到490MB？

答： 导致硬盘出现故障的电脑原因有很多，比如：第一，电脑在正常读写时突然掉电，导致引导扇区数据和盘内其他数据丢失，这样就会出现开机不能引导的情况；第二，因查杀电脑病毒而破坏引导区，部分

客座专家 龚胜 苏旅

病毒发作时，可能会破坏硬盘的数据导致引导区读取错误；第三，检查一下磁盘文件格式是否不兼容，如用DOS 6.22以下版本的操作系统引导FAT32结构的硬盘则无法识别；第四，检查一下硬盘和主板的连接数据线有没有接好，同时看看主板CMOS设置中硬盘的参数设置是否正确（一般可使用AUTO即可）。如果是软件问题，建议格式化硬盘，然后重新安装操作系统即可。如果是硬件问题，在重新分区及低级格式化后还不能解决问题，那么就只能送修了。

闪盘容量出现偏差是很正常的，由于不同厂商对存储单位的计算有差异，如定义1MB = 1000kB而不是1MB = 1024kB，这样就会造成标识容量闪盘不够的现象，这和硬盘容量的标识差异是很类似的。但如果容量相差太大，那么就要怀疑闪存本身的问题了，如某些小厂为了降低成本而使用一些质量较差的内存颗粒。因此在选购时一定要注意闪存所用的品牌，如三星、东芝等都不错。此外，闪存在长时间使用后，如果内部出现坏区，那么容量也会逐渐降低，对于这种情况建议早点更换存储设备并及时联系经销商。512MB闪盘显示容量为490MB左右，基本属于正常。

湖南 苏旅

读者 赵鑫问： *为什么家里编好的Corel Draw文件在单位的机器上还不能打开？还有就是为什么Corel Draw编辑好的页面，在打印输出时会出现缺字乱码现象，怎么应对？*

答： Corel Draw文件不能互相兼容的情况很可能是两台机器之间所装Corel Draw软件的版本不同所致，如家中的为11版，而单位的为9版，那么就会出现高版本的文件不能被低版本的程序打开的问题。解决办法是，在家里的电脑中编辑好软件后，另存为9版格式即可，或者你可在单位和家中的机器上都安装最新的11版软件，当然也可解决兼容问题。

同时，Corel Draw排版软件的某些版本在处理中文字符时会出现故障。解决的办法是：第一，安装更高版本的且为正式中文版的Corel Draw排版软件，这样可修正一些老版本的Bug；第二，将排版好的CDR文件直接导出为单个的图形格式文件（如JPG、TIF等），并再次确认目标文件中字符完整，这样直接打印时就不会出现预览完整而打印出错的问题；第三，另外着重检查一下打印机本身的质量问题，及系统字库软件的完整性。输出页面出现缺字的现象，可能跟字库文件被破坏、打印机喷头出现堵塞等因素有关。解决好这几个方面，打印就不会出现问题了。

湖南 苏旅

读者 小D问： *我的机箱似乎带电，有时拔插设备时总有发麻的感觉。请问该怎么办？还有，我的系统进程里总存在一些Timplatform的进程，这是什么东西？有问题么？*

答： 很多网友都来信询问过机箱带电的问题，这些情况多半是以下一些原因造成的。第一是由于硬件质量造成的。如一些中小厂家，使用低档材料设计机箱电源，导致质量不过关并存在安全隐患。由于机箱本身就是金属导体，在使用时很容易发生电泄漏。因此在选购时一定要认准有商标、参数说明和国家强制认证（即3C标志）的产品，而不要去理睬那些便宜的三无产品。第二是由于电脑所用的插座和插头不当连接造成的。如用户使用的单相电源插头在连接电脑电源时没有按照零线火线的方向顺序插入，那么也容易出现这种问题，解决的办法是关机后将电脑插头换个方向即可。

Timplatform即Tencent Instant Messaging Platform是腾讯即时短信平台的缩写，是QQ聊天软件的底层模块。如果将其删除就不能正常使用QQ了。如果你怀疑有木马病毒伪装这些进程运行，那么你可使用木马克星、Trojan Cleaner之类的软件进行查杀处理。

湖南 苏旅

读者 刘槟问： *我有个RMVB的视频文件，请问怎样刻录成VCD光盘？还有，把网页上的文字粘到Word里，有时会有边框，还删不掉，该怎么删？*

答： 前一个问题是很多网友所关心的，解决办法是使用诸如Canopus.ProCoder、Main Concept Encoder或TMPGEnc之类的视频转换软件将RMVB格式的视频文件转换为MPG格式的VCD视频文件即可。不过在安装之前，最好先下载一个RealMediaSplitter.ax插件并复制到Windows\System32目录即可，这样就可使RM（包括RMVB）格式的视频能被Main Concept Encoder或TMPGEnc视频转换软件识别。然后再将RM系列视频转换为标准VCD格式的MPG文件即可。不过，转换之前还需要先卸载一些第三方软件（如My MPC等），如果重复安装，有可能会造成转换出来的文件出现视频音频不同步或无声音的情况。当然，如果能使用最新的2.0版本的Canopus.ProCoder更好，因为它直接内置了多种视频格式相互转换的功能，而且转换效果更好。最后用Nero刻录软件，选择刻录VCD视频光盘并将转换好的MPG文件拖入并刻录即可。

复制文字出现边框的问题，解决办法如下：第一，在操作时只部分复制或只复制正文，如在复制段落时可少复制几个字，那么鼠标拖动时就不会顺便把边框也包括进去了；第二，可采用中介式的复制法，如先把文本资料粘贴到记事本上，然后再从记事本上粘贴到Word中；第三，在Word的“编辑”菜单下选择“选择性粘贴”，然后再选择无格式文本即可。

湖南 苏旅

快评

马上就要到五一了，电脑爱好者们都希望在长假能转转大江南北，休息一下疲惫的眼睛。可是祖国之大，选择旅游地点又成了新问题。本期《正是江南好风景 网络时代自助行》正如雪中送炭给大家带来了福音，很不错。（快评手 G[MAGIC]Y）

想不到《大众软件》会有关于电影的文章。《时光灿烂——电脑技术与电影特效》这篇专题很不错。它让我重新审视电脑——它为什么会渗透进我们的生活，并且越来越多地控制了我们的生活。（快评手 晓霜）



08期快评手将获得编辑部赠送的漫步者精美耳塞一副。
请你点评：针对2006年第10期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.

制作花絮

林晓： 电脑诞生60周年了。这60年间，电脑一点点融入我们的生活，悲观主义者甚至怀疑将来电脑会消灭人类独霸地球。编辑部将对60年来电脑的发展作一系列的报道，其第一篇就是记者组的《时光灿烂——电脑技术与电影特效》。记者组的6位“大拿”一起动笔写一个专题，这可是从未有过的事情。听听他们怎么说。

司马平安： 不知道大家在看到电影中那些华美的画面时，会否和我们一样感激那些敢于实现并突破创新的人……

心鹰： 电影是一个庞大的话题，电脑也是。当两者结合在一起的时候，一页纸实在很难说清……

生铁： 制作这个专题，我最大的感受是，电脑改变了我们生活的方方面面。我爱电脑……请先看我写的那一部分。

冰河： 这篇专题证明了我除了具备在网上“拍板砖”的能力，还有把握大型专题的能力。我平时也常买电影杂志，其他同事则常看不买（都是我的！）。

Littlewing： 我希望多做点这样的专题，因为这个专题可以让我写一些自己想写的东西，而不受太多的约束。

DR留言板

发件人： Llm Nameless
收件人： linxiao@popsoft.com.cn
主题： 感谢林晓姐姐的回复＋0606期大软快评

林晓姐姐：

没想到林晓姐姐会在百忙之中回复邮件。我告诉了几个“软友”，大家都很兴奋。由于忙于高考，邮件前天才看到。

06期的《大众软件》我认真看过了。内容还是一个字：好！。两个字：很好。就是封面怎么又是拉页？这种封面真的很不方便。如果非要拉页不可，那么能否封面的纸张厚一点，这样我心爱的大软就不会容易弄坏了。

请问对“大软”的快评怎么投稿？这次我把评论的内容放在了附件里。

最后，是我的一个“软友”有话要说。他说：“《大众软件》的纸张可不可以防水防撕？因为每次看杂志被老师发现，不是撕了，就是扔水里，那个心疼啊。”

林晓： 快评讲的就是一个字“快”！一般在杂志上市头一两天内给我E-mail来或者直接发在我们官方论坛上的评论，最有可能得到上杂志露脸的机会。不过，慢一点的评论，写得好的，一样可能被我摘录在杂志上，但那会慢很多。

杂志虽好，最好还是不要上课看。这样，老师就没有没收的理由了。我们也不用找防撕拉防的水的纸张了（估计用这种纸的直接后果，就是杂志涨价）。

发件人： ezhang0409@sina.com
收件人： linxiao@popsoft.com.cn
主题： 大软与我相伴

林晓你好，我从1995年开始就一直看这本杂志，从大软学到的东西不用多说了，你们的辛勤增加了我的知识。从1997年我就一直没有断过买大软，现在工作忙了，就让老爸把每期买回家等我回来慢慢看。刚看完你们写的三十而“栗”，真的好有感触。我也是快三十的人了，事业还无所成，感情也是虚无缥缈，有时候人真的好无奈。我真的非常感谢大软，时常在我有问题的时候，就有一篇文章刚好提到了这方面的事情，怎么说呢？缘分。

以前我看得多的是后半部分，现在基本只看前半部分。我不追求全部是我想看的，只要有需要的部分就好，哪怕一篇文章都可以。知识都是积累起来的，希望到我老了还能看到大软，就心满意足了。

刚毕业的时候，我也好想进入大软，可惜能力有限，遗憾了。愿大软坚持走自己的路，没有个性和特点也就意味着被淘汰，万物如此。

林晓： 谢谢这位软粉的鼓励。我们将记住这句话“没有个性和特点也就意味着被淘汰”。也希望这句话带给大家一点启示。

倒计时，2006年读者调查即将开始！

林晓：群策群力，2006年度读者调查及大众软件首届中国游戏行业“水晶”“百合”奖活动经过紧张的筹备，马上就要开始了。感谢为我们出谋划策的读者朋友们。阅读你们的来信，感受你们对杂志深切的关爱，这是身为一名编辑的幸福。

新疆 李海斌

希望《大众软件》能够有一个“单机经典”的栏目，回顾优秀的单机游戏，重新唤回人们对单机游戏的热情。

辽宁 任小明

我对“大众软件首届中国游戏行业‘水晶’‘百合’奖活动”的设想之二有一点提议。在我们周围，买《大众软件》的读者中还是游戏爱好者占上风，而且70%以上是网络游戏爱好者。现在已经是网络时代，如果把某款网络游戏的黄金ID设为奖品其中之一的话，可能会吸引更多的读者参加这项活动。

对于设想之三，我想许多读者买《大众软件》主要是为了了解一下目前的新款软件、游戏及一些新闻，没有太多的人去关注“我与某款软件（硬件）的成长故事”“电脑如何改变我的生活”这类内容。

现在，“游戏攻略”栏目中即时战略和策略类型的游戏介绍得比较多，而角色扮演类游戏比较少，希望以后能多看到一点角色类游戏的介绍。

山东 岳赛

读者调查活动建议：

设想之一：能让我从网上欣赏一下现场直播就好了。

设想之二：特等奖是笔记本电脑最好，因为我对它期待已久。也可以将奖项设为“编辑部的一天”，让读者与编辑哥哥、姐姐做一次同事。

设想之三：我很想参与，但苦于文采不好，只能做你们的忠实读者了（绝对Fans）。

设想之四：……我想了很久，真想不出什么来。不过，肯定已经有不少聪明的读者寄去了更好的设想，我就免了吧。

河北 顾家龙

经历了11年的风雨，我希望大软能够稳步前进，年年有变化，有所创新。下面是我的一些设想。

设想一：奖项中增加“最佳汉化游戏奖”“国产最佳原创游戏奖”，鼓励引进国外的游戏单机作品，鼓励原创精神。

设想二：奖品以实用为主。低奖项最好多让读者中奖，像赠送杂志、点卡等。中奖率高了，积极性自然就提高了。

设想三：征文活动虽然好，但不要占太多的页面，以免喧宾夺主。

设想四：《大众软件》既然以“软件”为主，就应该增加一些软件的调查。比如说“您电脑里最常用的软件”或者“您电脑里必装的软件”等内容。

安徽 韩强

对奖品设置，我想最有吸引力的特等奖是否可改为和小编们一起去参加东京电玩展、E3、WCG之类的活动？

还有，征文活动的时间可否考虑到学生的实际情况，尽量安排在暑假？

福建 郭松松

奖品是组织者对参与者支持的回报。《大众软件》每年所设的奖品都很丰富，但何不再增加一项内容，把《大众软件》这11年的历程录成DV，作为奖品发给参与者。这样可宣传、推广《大众软件》，对老读者也是一个难得的纪念品。

湖南 罗笑

2006年不是要设“百合”“水晶”奖吗？标志我都想好了。百合花可从《圣女传奇》等游戏中找位图；《星际争霸》中，神族圣殿武士有水晶护符，用它代表“水晶”。《大众软件》还可像WCG一样，在开会前搞几场小赛事活跃气氛，奖品就是获奖的游戏！获奖的游戏最好印制大幅海报随刊增送。这些游戏备受重视，那就再搞一册发展史加详尽攻略介绍。

奖品方面，MP3可少弄点。现在很多人都有MP3，奖多了，无非成为额外的炫耀品，浪费电池，污染环境。我希望有个奖是全年免费的《大众软件》和《大众硬件》以及相关CD，外带N个信封来寄调查表。也可奖正版软件，要是有“仙剑”全集、《英雄无敌》全集、《最终幻想》全集之类的更好啦！

调查题目可增加几个：读者每月在电子产品和正版软件上的花费，读者认为目前最有前途的IT公司，读者的职业目标，读者亲友对IT业的认可，读者对各种电脑游戏刊物的认可度等。

福建 张如燕

我的设想是：在《大众软件》11年周年庆典上，请服装设计师为参会代表设计别出新裁的服装，或者来个Cosplay。还要请主持人，我觉得湖南电视台的汪涵就不错。

奖品太单调了。我认为可多一点选择，比如增加旅游项目，还可换成同等价值的购物券等。

征文活动也太老掉牙了，可改成Flash动画大赛，或者自拍的DV短片等。

踏青

■晶合实验室 Snowbell0217



春天来了，虽然还没有看见燕子飞回来，但是街上的银杏和柳树已经迫不及待地吐芽了。嗯，好兆头。通常这个时候，人们都应该去踏青的。编辑部里，已经在三五成群地商量着去处。某天忽然传来一个好消息，周末组织编辑部集体去踏青。消息一出人人欢喜，特别是龙猫，立刻开始筹划去"青海湖"应该带些什么吃的喝的用的。可惜美梦刚刚开了一个头就被打击了，旁边马上有人告诉他是"金"海湖不是"青"海湖。唉，一字之差就是十万八千里去了。

于是乎，北京的沙尘方才稍歇一下，便有一群人浩浩荡荡地坐着汽车，离开了西四环被居民住宅重重包围的单位，追随着沙尘的尾迹——错了，是追随着暖春的脚步，散心去也。

早上7点45分，大巴已经到了编辑部楼下，而很多人因为熬夜加班，还在自己的位置上做着例行的"春梦"……"走了走了，过时不候。"阳光不停地在冰河、老杨、大漠小虾等留守派的耳朵旁边吆喝着。这些人勉强用牙签撑起四张眼皮，看了看表，便借口去洗漱，把"阵地"转移到了洗手间。老编不得不举起扫帚将他们扫了出来。



本次春游的目的地是离京两个小时车程的金海湖，车上suki和龙猫等人的闲聊中不时夹杂着如雷的鼾声，是不是煞风景不得而知，但的确让人无法将车外的无边春色与车内的懒鬼们联系起来。没有睡着的人倒是身披三防属性全满的铠甲，可这铠甲不防瞌睡虫啊。眼看着受到感染的人越来越多，某好事者情急之下欲冲到司机席旁边，来个"陪笑脸、陪聊、陪烟"的全套"三陪服务"，手里烟酒茶糖无一不全，但甫一动身便被人当抱枕抱住……

睡着的人希望这次旅途永远没有终点，但金海湖终于到了。清澈的湖边和风拂面，岸上鲜艳的风车在粼粼波光下分外夺目，远处的群山仿佛尚未睡醒，笼罩在一层轻纱般的薄雾之中，说不出的静谧怡然。水是动的，因为岸边微潮起处，漾起若有若无的汐汛之声。一座塔的身影出现在视野里，在群山模糊的线条中刻画出清晰的轮廓……

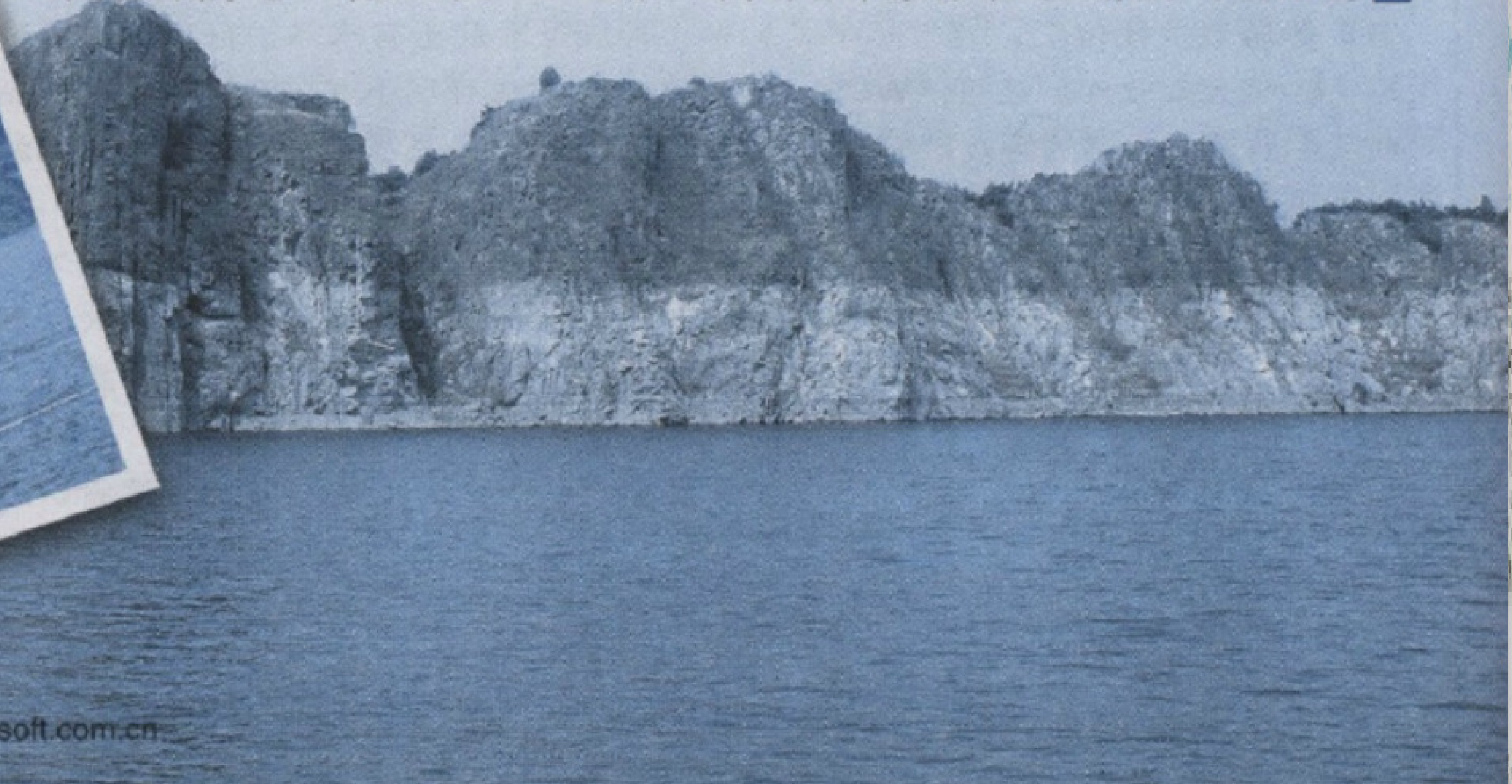
"拜托，只是个水库好吧。和北京紫禁城外的护城河差不了多少。"没有半根雅骨的冰河随口嘟囔一句，让我的兴致立刻灰飞烟灭。得，将就吧。坐上游船在湖中游弋，转过几个弯角，山上的宝塔越来越大，数了数，有8层，估计应该有9层，有一层被遮住了。

司马平安、冰河、野花等人则找到了更刺激的项目——湖心有一个平台，在那里，他们全身披挂，系上滑翔伞，在快艇的拖带下飞行在湖面上空。上面的人御风而行，下面的人跃跃欲试。这个项目有个很好听的名字，叫"彩云追月"，但司马平安爽过之后，"阴魂不散"地将本次经历与陈大导演的"奴隶放人筋"相提并论，顿时招来无数拳脚。

最刺激的是下午的京东大峡谷，所有人都被索桥的魅力所吸引，包括超重的蓝星在内。"冰河，你这么轻，别走了，飞过去吧"……走在桥上，因为背后系着安全索，所以一点也不用担心。左右看看，四周的山被湖水年深日久的起伏浪涌剪成深浅两种颜色，生硬的外形让人想起了木刻版画，不知不觉就走到了对岸。如果这就是传说中的"隔世桥"，那阳春三月引渡的终点应该是蓬莱仙境吗?

峡谷内，到处都是突兀的页岩。岩石下的水域清澈透明，不含一丝浊泥，真有点九寨沟"洞天之水"的神气。山崖间零星的小瀑布溅不起飞花湿雨，却把山石浸染成一块块不规则的奇异图案。告示牌上"深水区：1.5米"的字样告诉我们，在这里划船，每次10元。





什么是现在的MP3

首款2097方案精品,全不锈钢设计,超高速USB2.0接口

1.8”真彩屏、支持OGG音频格式、LINE-IN直录、FM收/录音、电子书...

零售价：399元/512MB（599元/1GB）



不知道为什么，最近一直在寻求一种精神上的解脱，可能是现代社会快节奏的生活让我逐渐厌倦，疾步、快餐、失眠、烦躁……我所需要的是让这个浮躁喧嚣的社会变得宁静清晰的东西。音乐，不就是最好的东西吗？沉迷在音乐的世界中，那种奇妙的感觉将油然而生：我要找到一个我所真正需要的音乐MP3。

早就厌烦了千篇一律的广告，也实在无法忍受在拥挤的人群中试用，更加讨厌喋喋不休的JS的强力推荐，只想一个人静静的坐在café bar里面，点上一根香烟，喝上一杯摩卡，静静思考，什么是我真正需要的东西。

这个世界充满了太多的欲望，已经让人很难去分辨真假，只是偶尔迷失在一个空灵的环境中，才能看清楚什么是最真实的。太多人追求表面的事物，而忽略了最本质的东西，口里说着“以人为本”，却压根没有从人的角度来设计产品。

看看市面上那众多的MP3：丑陋的外观、粗糙的做工、晦涩的按键、乏味的色彩……真的不知道那些厂商是怎么想的（也许他们只会想到从我们身上骗取的利润）；

唉，就让我来帮自己设计一款我所需要的MP3，应该是这个样子的：

我的MP3，起码要有1.8英寸的真彩显示屏。

真的不敢想象，都2006年了，还有人在看着黑白的电视机。看看手机就知道了，现在至少都是1.8”的显示屏了。什么是流行？这就是流行，不要认为你不需要，那是因为你不知道。为什么手机会从黑白到彩色，会从小屏到大屏，会从简单到智能？不要认为手机只能够打电话，你不觉得它让你的生活变得更加丰富多彩了吗？MP3不也是一样的吗，谁说它只能用来听音乐？你难道不想尝试更多的fresh feel？

我的MP3，最少要有512MB以上的存储容量。

更大的容量，才能让我装载不同风格的音乐，这个世界是多变的，可以有摇滚，也可以有RAP，可以有张学友，也可以有周杰伦，喜欢就好，没有什么东西是一成不变的，干吗只放入一种风格呢？更何况，这样我就可以彻底丢掉U盘了。

高速的USB2.0，也是我的MP3必须的。

生活的节奏可以是缓慢的，但时间不能浪费在无聊的下载中，实在无法忍受在21世纪，还停留在每秒几百KB的速度当中，看看身边的电脑早就全部是高速的USB2.0接口了，为什么还要有龟速的MP3？特别对于1GB以上的大容量，想想吧，拷满要几十分钟，哇塞，晕倒！

爱死了手中的ZIPPO纪念版，我的MP3也要这样，可以随意在手中玩耍。

当然，体积不能太大，也不要太小；风格要独特，但不要标新立异；太轻没手感，太重，生命不能承受。不用说了，就是那种不锈钢外壳的感觉。

科技如此发达的社会，真的不敢想象所谓的单一。

完美的将各种功能结合在一起，才是我所需要，就像手机整合了DC、DV一样，我需要的是一台功能齐全的MP3。FM功能，让我可以随时听到喜欢的电台DJ；录音，让我可以方便记录身边发生的现场声音；电子书，让我可以无聊的时候看看笑话；图片浏览，让我空虚的时候聊以慰藉；游戏、歌词显示、复读、变速播放、音频转录、文件列表……这些功能，一个都不能少。

我所需要的MP3，是让我在闲暇的时候，能够看上一段经典短片，类似“馒头”的故事，以博一笑而已。

当然，一定要有不错的播放效果，画面要足够清晰，而且，要有快速的转换速度，不要让我花费太长时间在视频转化上面。

简单的生活是我一生所求。

反复充电，让我烦躁不安。所以MP3的播放时间一定要越长越好。看来，15个小时以上的播放时间，是必不可少的。(这样可以确保让我使用一周才需充电一次)

我所需要的MP3是：不要太复杂的操作，能便捷的使用，很快的音量调节与歌曲选择；干脆的按键，不要让我无所适从。

讨厌那种一排密集按键的设计方式，呆板、做作，而且总是让我不知道应该按哪一个才好。

“不求最好，只求最贵”恐怕只有白痴才会如此。

好的东西，也要有便宜的价格，这样才会具备最佳性价比。GDP的不断增长，并没有带来收入的提高，也并没有改善我们的生活水平。我心目中的理想价位，应该在500元以内，否则，我会犹豫不决。

也许这才应该是现在的MP3，GOOGLE一下，好像只有昂达最新推出的VX939才是符合我所有需要的东西。采用炬力最新一代的2097芯片：支持1.8”彩屏全屏播放、高速USB2.0、游戏……让功能和性能基本达到了我的要求。首次应用的不锈钢外壳，终于可以象ZIPPO一样坚固耐用，品质出众。

难道真的有人和我不谋而合，设计出了这样的MP3吗？不行，我要马上去看看，是否现在的MP3就是这个样子。不知道你找到了你所需要的东西了吗？

VX939

零售价：399元/512MB（599元/1GB）

网上购买：http://www.onda.cn

咨询热线：020-87742835 87636370

大众软件读者在昂达网站购买可以免付邮费

有奖代码:KOY6041 大众软件读者优惠活动：看产品，赢千元大奖！凭此有奖代码登录http://www.onda.cn/reg注册昂达会员，既可参加每月抽奖！另可在网上商城购买昂达MP3时享受10元的折扣，奖品多多，请速行动！*产品、图片、技术参数、规格请以实物为准

倡导无铅工艺，引领绿色健康显卡潮流

——迪兰恒进访谈

随着全球电子产品无铅化标准的陆续出台，传统的电子产品生产商面临着又一个抉择。为此，我们采访了著名的显卡厂商迪兰恒进，看看他们是怎样看待显卡无铅化的。

记者：对于即将强制执行的RoHS标准，迪兰恒进是怎样看待的呢？

迪兰：RoHS标准其实早在2003年2月就正式出台了，虽然它是一个面向欧盟地区的关系到用户健康和环境保护的电子产品无铅化认证标准，但实际上也成为了推动全球无铅化板卡生产的巨大动力。目前我国和日本等国家、地区都开始制定类似的无铅认证标准，板卡的无铅化生产将是全球的大趋势。

记者：将工厂原来的有铅生产线全部改造成符合RoHS标准的无铅化生产线，是否会给企业带来很大的负担呢？

迪兰：有铅的板卡生产线是有相当长时间积累的，技术门槛比较低，工艺也比较成熟，使用范围也比较广。将原有的有铅生产线改造为无铅生产线，不但需要大量资金，还需要一定的技术实力。这对于中小型的生产厂来说是一个很大的负担。不过对于有实力的大厂来说，无铅化的改造过程可以看做是正常的生产线更替，不会造成太大的额外负担。一方面因为产品的生产量比较大，分摊到每块卡上的成本增加就会比较小，另一方面大厂也不可能因为生产线的原因失去欧洲或其他地方的客户。迪兰恒进的显卡出自鸿海的全球一体化工厂，就是说迪兰恒进的显卡和面向欧洲、美洲或世界其他地方销售的显卡是一样的。这就是说，全球各地的PowerColor品牌显卡都会帮迪兰恒进分担生产线改造的成本，这样产品线的改进对迪兰恒进的影响就微乎其微了。

记者：有铅和无铅生产线除了对环保的意义不同外，在产品品质上有没有区别呢？

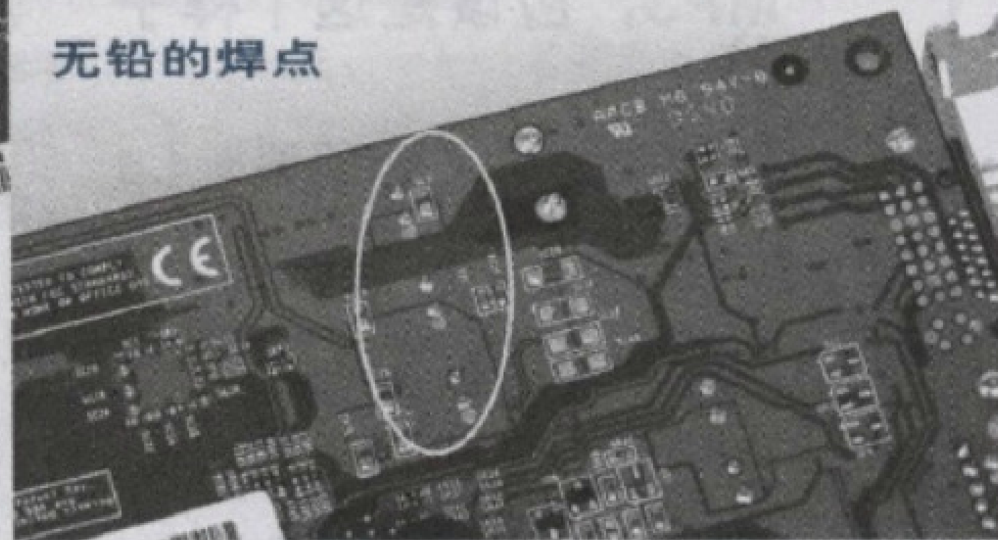
迪兰：肯定是有区别的。由于RoHS是强制执行，因此国际化的图形芯片厂商和显存颗粒厂商都会严格按照这一指令生产产品，包括GPU、显存颗粒等部件底部的焊锡球都已全部替换为无铅的材料。如果采用有铅的生产线对这些无铅GPU、显存进行加工，就会因无铅焊锡和有铅焊锡的熔点不同而产生焊接不完全的现象——PCB上的有铅焊锡会将GPU、显存底部的无铅焊锡包裹起来，而不是相熔。而这样的产品在出厂检测时是完全没有问题的，不过也许在使用几个月或一年后，由于开关机的冷热差异，有铅、无铅材料的膨胀率不同，就会出现虚焊、脱焊的情况。所以在无铅化大潮到来的今天，使用有铅生产线会增加产品的质量隐患。很多显卡在使用一年多一点的时候出现各种问题，有不少都是这样的原因。

记者：那么如何分辨显卡是采用无铅工艺还是有铅工艺生产的呢？



迪兰：最简单的方法是看显卡包装盒上的认证标识。目前通过RoHS认证的显卡都会在包装上贴有"Lead Free"标识。这个认证标识有点类似于显示器上的TCO，它也是需要认证费用的，需要单独标贴。在包装盒上直接印刷或使用别的类似的标识都是不正确的，是没有真正通过认证的。此外，通过对显卡上的一些细节进行观察，也会发现有铅和无铅显卡的不同。其中比较明显的是焊点，有铅的焊点看上去比较光亮，非常好看。而无铅的焊点则显得有些暗淡，发黄。所以从外观上分辨有铅、无铅的显卡时，不能根据以往的卖相来简单判断了。


有铅的焊点

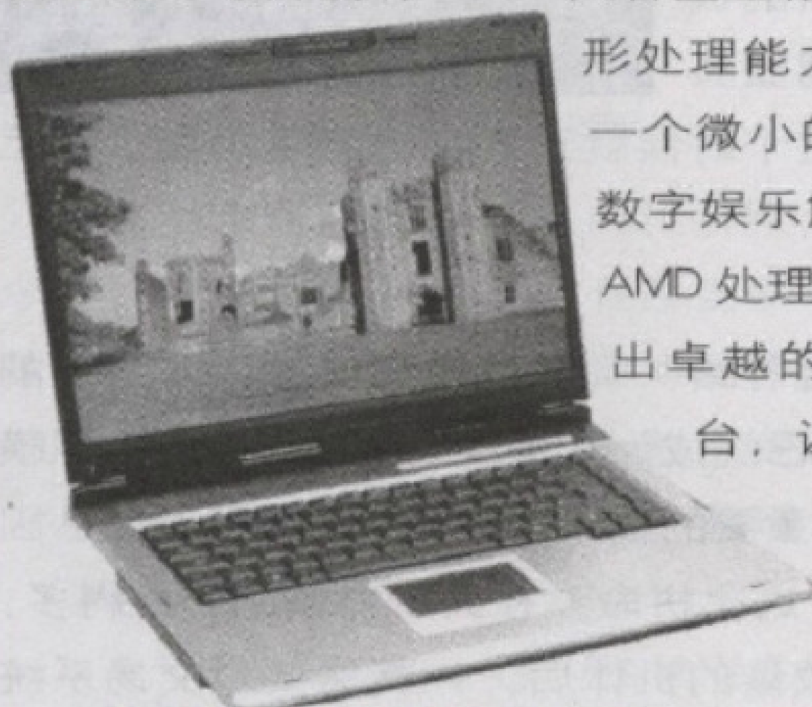

无铅的焊点


迪兰恒进
DATALAND

华硕A65S31Kt-DR笔记本评测

1、规格概述

了解笔记本的朋友都知道，华硕笔记本产品中有一个称为“顶级移动秘书”的类别，包括A3、A6、L4和M6四个系列，这其中，又以A6系列最为强大。近日，我们收到的A6Kt便是这A6系列中的一员。华硕A6Kt笔记本电脑搭载AMD最新推出的Sempron移动运算平台，在效能、安全性和使用时间上都得到了迅猛提升，可游刃有余的面对各种繁复的数字与图形处理，玩家朋友可以轻松在上面运行当前最新最酷的3D游戏，同时更加有利于多种应用程序同时运行;搭配的ATI Mobility Radeon X1600独立显示芯片拥有128M大容量显存，具有卓越的3D图形处理能力，可栩栩勾画出每一个微小的细节，提供优异的数字娱乐解决方案。高配置的AMD处理器搭配X1600，打造出卓越的数字与图形处理平台，让华硕A6Kt成为一款同时适合工作和娱乐的高端笔记本。



华硕A65S31Kt-DR规格一览表

处理器： Mobile Sempron 3100+（1.86GHz，256K二级高速缓存）
显示芯片： ATi Mobility Radeon X1600 独立256MB
声卡： 内置音效芯片
内存： 256MB DDR
硬盘： 60G 5400转
光驱： COMBO DVD
液晶显示屏： 15寸高亮宽屏，显示比例16：10，最大分辨率1280x800
接口连接： 4个USB2.0、IEEE1394、四合一读卡器、S-vedio端子、PCMCIA插槽、VGA接口
网络： 10/100/自适应网卡，高速56Kbps调制解调器 V9.2
电源系统： 外置65瓦Mini电源适配器
4800mAn智能锂离子电池
上市日期： 2006

2、外观赏析

华硕A6Kt继承了A6系列的优良传统，配备了15寸宽屏幕，虽然牺牲了便携性，但摆在桌面上豪华气派。A6Kt采用碳纤合成外壳，保证了机身的坚固性，华硕惯用的灰黑色加之边缘处采用的折边处理，使得笔记本看上去在稳健中多了一分时尚感。银灰色的顶盖也使得A6Kt显得时尚、高贵，在顶盖的最顶端，黑色的边框也为大家增加了视觉上的层次感。

打开华硕A6Kt的顶盖，15英寸的宽大屏幕即刻映入笔者的眼帘。宽广的屏幕不论处理文档还是娱乐都可以让用户得到更多的视觉体验。同时，在华硕独家的靓彩技术的帮助下，通过硬件和软件的结合来提升视频显示效果，我们可以设置四种画面优化模式，分别为“Enriched”、“Vivid Colors”、“Theater”和“Crystal Clear”，直译过来就是“强化”、“鲜艳”、“剧场”以及“锐利”，用户可以根据自己的实际情况进行个性化的选择。

主观操作方面，华硕A6Kt采用了101/102键兼容键盘，做工比较精细，手感偏软，按键的键程适中，回馈力的大小也恰到好处，长时间打字不会感到手指疲劳。按键表面还进行了细腻的磨砂处理，手指按上略有涩感，有效防止手湿打滑。同时，A6Kt宽大的腕托使用起来也是较为舒适的，长时间工作时，腕托也不会产生过热现象。触摸板方面，光滑又带有涩感，用户在实际的使用过程中不会出现光标定位难的问题，而触摸板下面的两个按键也被处理得很好，金属质感的按键与触摸板边框融为一体，美观且不会积灰尘。

键盘的右上方快捷功能按键，可以实现开关机，浏览器及邮件系统调出等功能。最下端的免开机CD系统控制器，配合华硕独家Audio DJ技术，提供不开机播放CD功能，即在操作系统系统关闭时，也可以实现CD及MP3音乐光盘的播放;在开机状态下，这排按键就变成了多媒体快捷键。

3、简单拆解

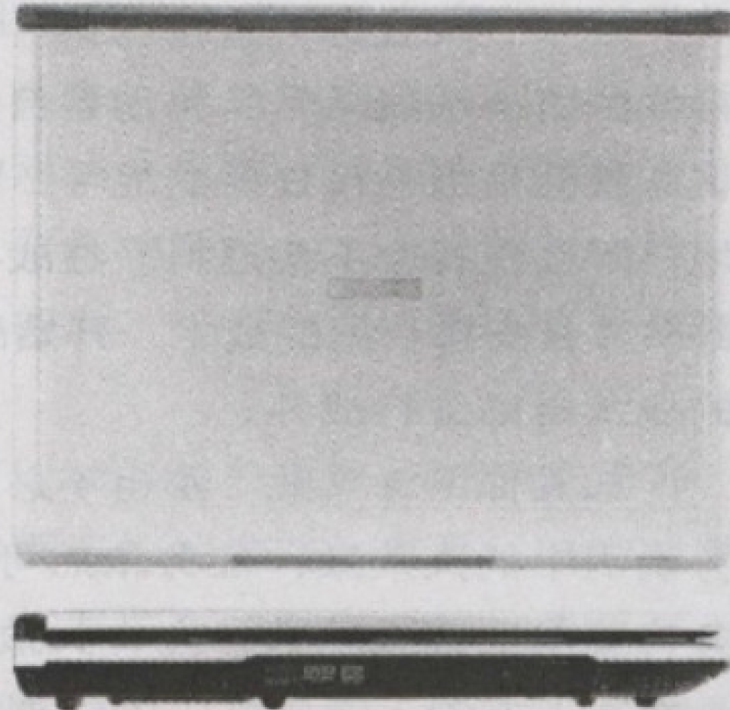
时尚的外观和丰富的接口并不能造就一款性能强大的笔记本，要想性能强大还得靠其强劲并合理的硬件搭配，下面我们就将华硕A6Kt进行详细的拆解。

A6Kt的机身底部采用了分解式的挡板设计，用户可以非常方便的更换硬件。

华硕A6Kt的散热系统也相当出色。由于配置比较高，所以工作时的发热量也是不容忽视的问题。对此A6Kt除了在机身各处设置散热栅格外，还采取了华硕智能型动态散热技术（ADTD II）进行散热。铜质散热片及风扇分别置于CPU、芯片组、X1600这个几个发热量巨大的芯片之上，用最短时间内将CPU等产生的热量透过此导管传至散热片上，并将热散去。

在硬盘方面，华硕A6Kt配备了一块60GB 5400转2.5英寸笔记本硬盘，支持DMA133高速数据传输模式及自我检测技术（S.M.A.R.T）。而在内存方面，标配的256MB DDR高速内存相信对于一般用户来说足够用了。

无线网传输方面，A6Kt则采用了一块无线局域网卡作为无线接收装置，其可提供最大54Mbps/s的局域网传输速度，并且在距无线发射点100米的距离内，其信号强度都令人满意，让您充分的体验到无线局域网所带来的乐趣。



机动战士敢达在线

新手教程

新玩家先要做的是在《机动战士敢达在线》(以下简称《敢达在线》)的官网(gno.ccnec.com)注册帐号。第一次进入游戏请选择服务器，不同服务器有不同的玩家及游戏进程，服务器之间的数据是不相通的，因此每个服务器都是一个不同的敢达世界。

OK，欢迎你加入《敢达在线》的世界！你将在这里与战友一同创造属于你们的历史！

进入了服务器你首先需要选择你所属的势力，《敢达在线》允许选择地球联邦军与吉恩公国军两大势力，请根据你的喜好做出选择吧！



新手任务指南

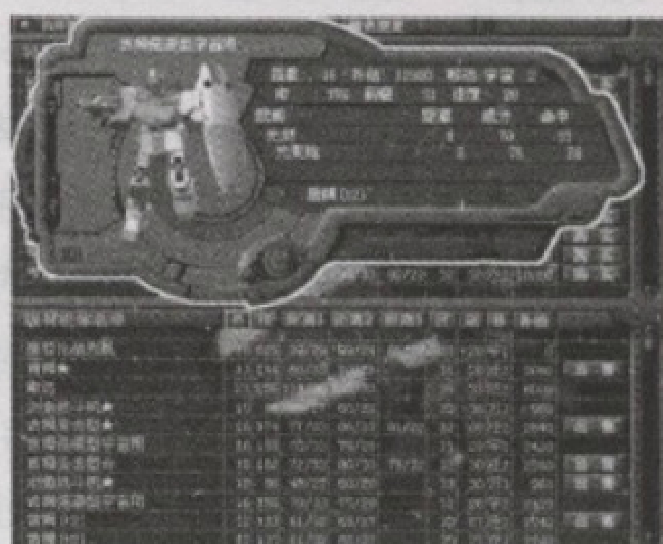
第一次进入游戏，新玩家的部队将位于势力的本土基地，并且自动获得第一个战斗任务，点击任务按钮即可看见。完成初期任务十分重要，可以获得免费的机体，所以千万不能放弃。初期的任务十分简单，单支部队就可以轻易完成。任务界面右半部分是任务的详细说明，点击上面的地图按钮将自动跳回大地图画面，同时跳出任务所在战区的区域地图。这时你会看见在区域地图上有一“任务”小框，该处即是任务所在地，同时系统已经自动将任务所在地选定为目标，你只需要点击“移动”即可命令军队向该处移动。之后所有任务均可以按此方式移动，省却在大地图上寻找目标后再移动的麻烦。



好了，现在你可直接向第一个任务所在地出发，进行你的第一场战斗了。移动到目的地后只要处于可作战状态就会马上进行任务的战斗，相反只要你不到达目的地，那么任务就不会进行。在战斗前请先整备好自己的部队并且安排合适的战术，开始战斗后AI将根据你编排的战术自动进行战斗。

如果你不幸落败，那也不必担心，只要没有达到任务说明中的失败数，任务依然可以继续(以后高级的任务将要求更高成功数，允许失败数也更少)。静心等待画面右下方的人物属性中的修理条恢复满，你就可以继续进行战斗——当然，你依然需要位于任务所在的位置。





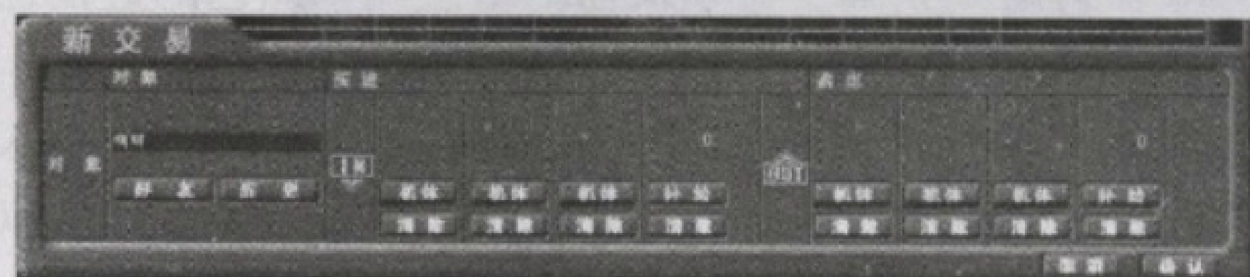
当你的战斗胜利后，你就能获得一定的经验值、战果、补给以及成长值，这些都是提高部队战斗能力的必要数据。现在你已经完成第一个任务了，在任务界面按下接受新任务的按钮将获得新的特殊任务。新手的任务总共有3个，当所有任务全部完成后，将获得新的机体，你可将手头的驾驶员全部派遣上阵了。这个时候就正式脱离新手阶段，踏上你的历史舞台了。

交易系统

当你熟练地掌握补给、训练的技巧，然后以合适的战术搭配好，那么你已经成为一个优秀的军官，可以纵横于战场了。请记得最重要的是数个驾驶员的团队合作，因此突出机体的长处，远比拼命弥补其短处效果要好得多。

在你拥有一定数量的机体后，你就需要对交易系统有所了解。交易系统是网络游戏玩家之间交换资源用的重要系统，不过《敢达在线》的交易系统与其他网络游戏有所不同，并非即时交易。因此新玩家可能会不习惯，在这里讲述一下重点。

交易系统其实是你向另一玩家提出的一个交易项目，决定交易内容的只有你即主动发起方，对方只能选择同意与否。当你建立一个新的交易时，可以见到如图有IN和OUT两部分。首先填入你的交易对象，然后在IN和OUT的部分填入你打算交易的内容。OUT不用说，就是填写你自己的东西，可以最多填入3台你的机体或者不限制数量的补给点。而IN则需要注意，选择交易对象后才能填写。可以提出买进机体，点击机体的按钮就能看到对方的机体列表。值得注意的是，如果你是打算卖出机体，千万不要忘记在IN的补给上填写你想要的补给点，否则会变成以0补给卖出机体的情况。



另外需要说明一下，能交易的只有机体以及补给点。而机体方面，初始机体和新手任务奖励机体也是不能交易的，只能交易你花费补给点补给的机体或者军团排行奖励的星级机体。

网络游戏交易防骗不完全手册



集当今网络科技于大成的网络游戏，在给人们的生活带来无限精彩和众多乐趣的同时也带来许多令人头疼的问题，中毒、木马、系统瘫痪已经屡见不鲜。更多的是随着游戏中虚拟财产价值地不断提升，而日益泛滥的网络骗子和小偷。在我国对于虚拟财产的法律保护还不完善，相关保护手段还不充分，交易市场还处在初级成长阶段、远没有形成规模的今天，很多伤害事件也只有靠当事人的事先防范、加强警惕才能有效制止。所以要如何辨识骗子以及熟悉相应的防骗手段，已经成为一个刻不容缓的问题。以下是笔者从各处收集到的防骗方法，整理了一下供大家参考：

行骗手段：

1.利用人疏忽心理：价格单位互换、个数变动。

2.利用人贪小心理：低价诱惑、邮件骗局。

3.利用网络延迟：图标错觉、数字魔法。

4.假冒伪劣：假冒工作人员、假冒网站。

5.黑客工具：QQ盗号、网游帐号盗号。

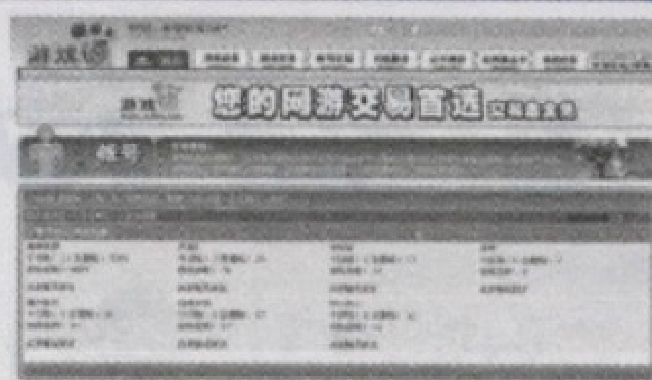
6.感情欺骗。

防骗措施

其实很多骗子使用的只是很初级、很低劣的把戏，稍微留点神就完全可避免相关损失。比如针对第1、第2、第3和第4种情况，只要在交易时多留个心眼，睁大自己的眼睛，不偷懒、不疏忽、不贪小便宜、不怕麻烦，就可小心驶得万年船了。宁可牺牲点时间，一个个仔细确认，也好过让骗子占了便宜。

第5种情况相对来说就较麻烦，一方面大家需要加强自己的网络安全意识，养成良好的上网习惯，不去或尽量少去可疑网吧上网，不轻易打开可疑邮件和网页链接，不随便浏览不安全网页、下载文件及安装程序，在自己的电脑上加装防火墙，经常查毒、杀毒等等。另一方面，在帐号密码设置及登录时也要多花点心思。不使用单纯的数字密码，键入时尽量打乱密码顺序，经常更换密码等等都是很不错的防盗手段。还有一点就是，当有朋友突然向你借号或是借大宗钱物时，千万要用别的联络方式先和朋友确定一下，在游戏里多聊聊也可以，总之不要急着把东西借给对方，多了解多确定一下，骗子总会露出马脚的。







对于第6种情况，目前还没有有效的防止方法，只能靠玩家自身提高警惕。需要谨记的是，网上交友，绝不可麻痹大意，哪怕小心小心再小心，谨慎谨慎再谨慎，也是不为过的。

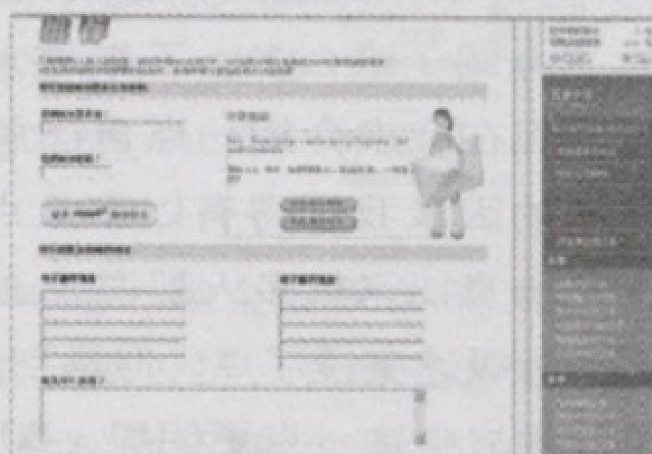
行之有效的第三方服务担保

为了大家的钱袋着想，笔者仍然要费舌建议，交易还是尽量通过第三方服务平台中转才为保险，毕竟网络的不确定因素太多，使用第三方服务平台作为交易担保绝对可有效提高交易的安全性，也是目前证明最有效果的保障交易安全的方法。不过，如何挑选适合的第三方服务平台也是有讲究的。

首先要比较网站的安全性，目前世面上存在的此类网站良莠不齐，需谨慎挑选。比如有一些网站除了让买家的钱在平台中转以外，其他一切都是要靠玩家自己解决的。还有一些不仅是让买家的钱在平台中转，连卖家的货也是由平台方面的客服来转手的。显然后一种平台的安全性要比前一种好很多。



其次，在安全有保障的情况下，就要比较价格的优劣了。两家安全性差不多的网站，哪家的价格（包括手续费的比率和物品价格的高低等）便宜，当然就会更具有吸引力。



在这里，要给大家推荐一家名叫“游戏道”（www.ucdao.com）的网站，这家网站不仅具有以上所说的那些特点，安全性高，免手续费，站上所挂出的商品价格也比其他同类网站低出20%多，而且这家网站还经常会搞一些优惠促销活动给玩家带来许多实惠。要交易的话，到那里去就能放心了，钱和货都由网站来周转，具体的交易事宜也完全不用自己操心，只要把单子挂上，后续的就由网站一手包办了。真正省心省力，终于也可以让人享受到交易的乐趣了！

希望以上的这些可以给各位想要交易的朋友带来一些帮助，并让大家能够更轻松的游戏，享受网络游戏带来的更多乐趣，同时进行更安全的网游交易。最后祝大家玩的开心，交易的放心！

真封神国战之攻破商大门

真封神已更新到1.20版，国战也早已更新到全区全服。本人多次参加国战，作为一个小战士，73级，血也有6000多，在国战中也是一个角色。国战不仅奖励丰厚，而且也非常好玩。国战每周周二晚上7:00开打，建议有时间都去打打，混经验都不错。







真封神国战是虚构出一个商周大战的场面，虽然历史上有商周大战的事实——牧野之战，但游戏似乎没有说到这一点。国战地图是分商周两个阵营，而中间是公共地带，玩家进入国战后首先是出现在各自的阵营里面，是最靠里的那一块地方。一般刚进入国战地图，往下走，在商是往左下走，就是资源地，这里的怪等级不高，由外往里走怪物的等级依次增高。这里的怪物都会暴黄金，一般黄金的暴率是70%吧，还是很高，整个国战内怪物黄金的暴率几乎都是70%。资源地一共有四个坑，里面是不和敌对阵营相连的，但是有可能敌人会因为打死BOSS掉出相关道具，在使用后直接传送到资源地来。

介绍了这么多，不知道大家对国战的情况了解了多少。现在我来介绍一点自己总结的国战战术，左右国战胜利的因素我觉得有以下几点：

一直以来很多人都说战士弱，其实战士一点也不弱，虽然升级速度慢了点，但是到了后期战士是很强的，特别是在国战中这一点更明显。80级以上的战士，装备中上，血量都有8000左右，这是什么概念啊！而80级的凤凰也不过5000多，白象血量会多一点，不过没有人练白象，全都看到一群群骑鸟的人。血量多不说，更主要是战士喝甘霖水能回复20%的血量，是分三次回复完成，而且回得很快，比如说一个战士8000的血，20%就是1600，分三次回复完成每次就是530多的血。而且三次回复的时间共计不过一秒左右，所以，这1600的血，近乎是一次回复上去的。已









方阵营第二个奇迹之井有条路通向正北方，顺着路一直走，可以通到商朝的第二个奇迹之井。如果已方人数相对较少，或者在看到敌人的国战积分已方没有办法超越的时候，不妨多组织人马直接攻击敌人的守护之石。所以，论攻，这是可以以少胜多的奇招之一，论守，这一定要防止敌人用此法来偷袭。防止方法如找两个人来赌住这个门口，万一发现敌人来了就放哨，以便群起而攻之。

如果国战中商朝人数实在太少，也就没得打了，如果人数差别不是很大，上面所说的这二种情况，对国战的影响还是很大的，而真封神里多数服务器都是周朝人多商朝人少。如果周朝人数占较大优势，那么周年的人也不用讲什么战术了，只管大批人马冲上去就是了，用人海战术踏平商朝大营，不过要注意商朝的人偷袭，即他们组织几个强战士，抄小路来直接打掉周营的守护石。如果人数相当，就要注意上面所说的两种情况，但是，真正打起来后，还要看具体的情形了。

到国战结束后，如果守护石没有被打掉，则算国战积分多的一方胜；如果积分一样多，则为平局，双方都得不到经验奖励。国战胜利后，胜利的一方会根据等级不同获得不同的经验奖励。20级—40级获得20%的经验，41级—60级获得200万经验，61级—80级获得500万经验，81级以上获得4000万经验。

对于国战，只要人数差别不是很大，胜负之数就难定，关健在于一方的组织管理，而国战又没有相关的机制，如帮派有帮派机制，所以，国战的管理又是最难的。但有一点一定要牢记，国战中没有个人的利益，即便打到黄金对个人也是没有用的。只有自己国家赢得了国战的胜利，个人才能跟着获益。现在真封神各服务器普遍商朝人数相对较少，所以周朝人赢的多，在国战胜利后要想混到经验值，记得在国战结束时一定要在国战内，即便你前2个多小时不在国战内，在国战结束的最后一秒也要进去，这样才能分到经验值。



宝宝总动员 可爱宝宝初体验

Come on baby最初是韩国的一款街机游戏，凭借可爱的宝宝造型和轻松简单的玩法赢得了不少女性玩家的喜欢，后被移植PC和PS2平台上，也受到广泛欢迎，随后韩国EXPOTATO公司与SONOKONG联手将其制作为网络游戏。

游戏讲述三家全球最大的奶粉公司陷入财政危机，决定举办婴儿比赛，并且挑选冠军宝宝作为新型健康奶粉的代言人，以此提高人气刺激奶粉销量。这一举动吸引了世界各地的宝宝前来参赛。

开始我的新手上路

和许多韩国游戏一样这次游戏也是由网站登陆，游戏的操作很简单，只需要8个键来控制。经常使用的当然是四个方向键、CTRL使道具键、SHIFT甩尾键、Z飘移键。与其他游戏不同的是，他的起步加速比较有特色，当第一个Ready红灯亮起开始，连击左右方向键，等到第三个红灯亮起消失时，点击方向键"上"时，会形成加速。你们别小看这个简单的操作，你要想在游戏里获的胜利的话，你必须努力的去练习，这样就可以让你在游戏里赢得许多宝贵的时间。



介绍完游戏操作，大家一定觉得这个游戏和国内市场上的其他同类卡丁车有点类似。同样是选用了Q版作为游戏的风格，但是Come on baby采用了人见人爱的小宝宝作为主题，把"可爱"两个字发挥到了及至。不论是比赛胜利后欢呼的姿势，还是失败后锤胸顿足的表情，亦或是比赛中那顽强执着的神态，都让人忍俊不禁。本次游戏同样也提供了很多场景，除了赛车游戏的常规赛道外，更多的是特种赛道，有过山车，幽灵街，冰场，动物园等超过20条赛道。在一路风景绚丽的跑道上，一个可爱的宝宝，用它夸张的动作和卡哇依的声音来吸引着你，你会觉得这个游戏超可爱。

当然这个游戏的另一大特色就是改变传统游戏人物一成不变的弊端，在Come on baby里AVARTER系统绝对能让宝宝一天一个样，三天大变样。当然在这里就隆重的介绍下我们的宝贝形象啦！

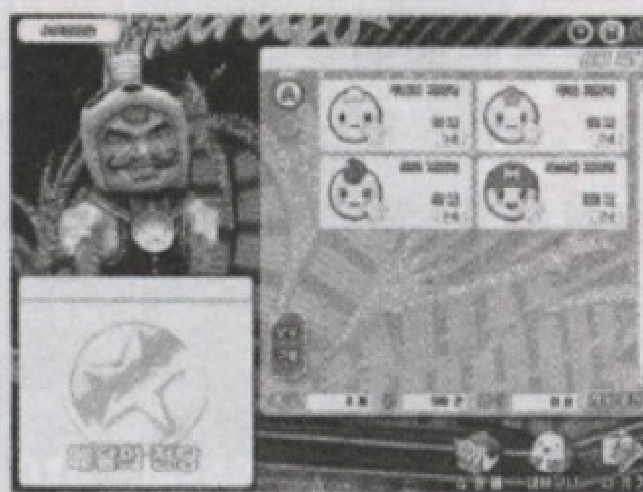


每个人物都有不同的属性，他们给我的感觉就是不管在动作和声音的处理上都是非常可爱的，对于我这样一个对可爱痴迷的女性玩家来说这个是致命的诱惑！





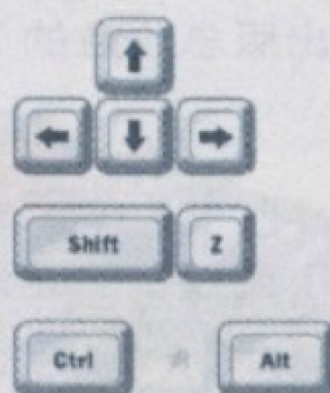
打扮这些宝宝也是这个游戏的一大亮点。商店里每个人都有多套服装可以选择，从帽子到鞋子，从耳环到手环，各式各样一应俱全。可以给自己的宝宝穿上专属的套装，有印第安套装，艳丽的礼服，忍者服，运动套装等，也有特别的囚服套装，青蛙服，还有反恐特警服脸上罩个防毒面具，着实可以感受游戏给你的另类享受和快乐。



游戏里还设立了奖牌商店，出售只能用奖牌兑换的物品。如等级图标、各种宝宝的表情符、各种骑宠的食物；

作为一款赛车游戏，游戏中为每一个宝宝都配备了专用赛车，例如：哈比的滑板，兰布的电动吉普，还有图克的宠物猩猩，和这些富有个性的赛车比起来，一开始那些可爱的童车（初级车）就显得有些单薄了。但是要换车你可得努力啦。

游戏的比赛模式比较细分。大的方面分竞技类、道具类和竞速类。而这些又分组队模式和个人模式，使游戏更加的内容化也趣味化。



体验这款游戏感觉和别的游戏不同的是，Come on baby里设置一个小游戏——甩巴掌。把可爱发挥到了极限。操作也是非常的简单，趣味性很强。 前后左右方向键移动、CTRL－甩耳光、ALT－躲避、SHIFT－挑逗对方

总的来说Come on baby是一款全新概念3D赛车类休闲网游，专为童心未泯的玩家设计。让你在游戏的同时也能感受到童年的乐趣。轻松的环境，刺激的比赛，优美的风景，无一不吸引着对可爱憧憬的你。还在等什么，加入我的队伍，让我们一起感受可爱之极的Come on baby游戏新天地！

快快发送邮件

1.你的年龄＋性别＋职业＋省份

2.《大众软件》＋期刊号＋文章题目＋游戏名称

到pop@game.optisp.com你将有机会免费获得由广州光通通信发展有限公司送出的宝宝总动员测试帐号一个！

谢谢你的参与，本次解释权最终为光通所有。

辉煌四年 始为起点

——起点中文网四年精彩历程

四年的时间可以做些什么？四年可以读完一次本科的学业；四年也可能碌碌无为；四年可以改变一个人的一生；四年也可彻底改变一种生活方式。而在最后一点上，作为现今国内最大的原创文学门户——起点中文网就做到了。在数字出版领域、在网络文学领域，起点中文用了四年的时间使得数字阅读付费真正成了生活的一部分，数以万计的人在起点中文开拓的数字文学世界中享受着阅读的快感和乐趣，并为之支付费用。截止2005年12月31日，起点中文网拥有作品45000余部；拥有作者超过4万名；网站日访问量超过7000万PV，在Alexa排名位列全球前100强；注册用户350余万，每日同时在线超过100万人；更有数以十万计的VIP收费会员参与其中。

由于起点中文网在作品、作者、用户特别是VIP用户数量上的激增，进而引起起点总收入的大量增长。2005年起点电子出版收入超过一千余万元，与04年相比增加300%以上。我们同时看到，起点在电子出版收入激增的同时，严格执行行业扶持政策，与作者的稿费分成加上各种奖励措施，使作者实际收益超过起点电子出版总收益的70%，优秀作者更可以获得超额奖励。

在过去的四年里，起点中文网进行了大量简、繁体小说授权的尝试，以及部分图书自行出版的尝试，并获得成功。通过这一系列新业务的开拓，拓展了起点网络原创小说版权的再运用，由此产生了近数百万元的合同预期收益，也为作者带来除电子出版外的实体出版稿酬收入。

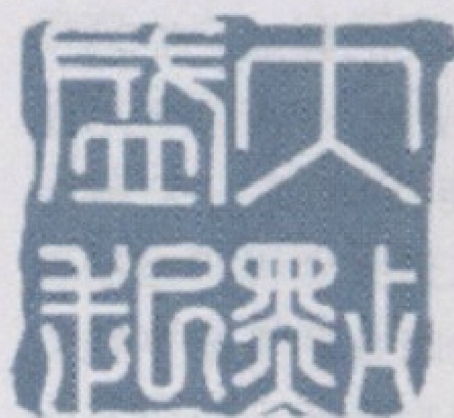
由于起点成功的进行了商业化写作的尝试，因此全站作品在写作风格上有明显地向用户需求看齐的实用化趋向。对于用户口味的把握是否成功，是能否成为一个优秀商业作者的严峻考验。正因如此，在对用户阅读倾向的不断摸索之后，大多数作者最终在读者口味与自我创作中寻求到平衡，并将用户的需求放在写作的第一要素上。

起点在原有的邮政汇款和在线银行卡支付的付款方式上又增加了盛大娱乐点卡渠道，进一步提升了用户支付的便捷性，并且2分／千字的低廉收费价格在整个行业中具有明显的优势。由此引发的雪球效应使起点在最终付费会员用户数量上的优势愈发明显，导致最终用户的剧增。

起点中文网对于广大用户来说，最核心的服务就是提供大量的优秀成熟作品。起点中文网发展至今，除风格不断涌现大量新作者外，还出现一批创作过优秀作品，且风格成熟颇受广大用户欢迎的优秀作者。稳定这些作者的写作能力，保证这批作者的写作水准将给起点用户带来一批优秀的成熟作品。

未来，起点中文将努力扩张自己的内容构成。倾力打造真正意义上的原创门户。2006年起点将对网站构成进行精心划分，提高各种原创小说的展示机会。不仅仅为玄幻读者，还将为更多的原创文学爱好者提供服务。起点相信在此后的三至五年期间内，随着大屏幕智能手机，家庭娱乐终端的进一步推广，起点中文网的作品载体将得到进一步的丰富，不仅是网络，还将涵盖到所有手机用户和家庭娱乐终端用户，起点将给所有的用户提供优秀的作品资源，推动原创文学和电子出版的发展。

未来是美好而曲折的！起点明白以后的道路将充满挑战与风险，但是起点也同样知道未来将堆满鲜花和甜美的果实。起点愿意与朋友们（作者、读者、工作人员、所有参与起点前进的朋友）一起分享胜利果实。正如某位作者在其书中所引用的那样，起点希望在未来到来的时候，当现实中的人们关注到起点的时候，人们会欣喜叙述关于网络原创说："快来看，这里有很多人……"



原创文学门户
起点中文网
www.cmfu.com

下一个会是谁？

GDC 2006

GDC 2006 · 全面报道

■本刊记者 Littlewing

玩者之心

去年的今天，我的眼前摆着两个选题：一个是《魔兽世界公测十日谈》，另一个则是《GDC 2005报道》。GDC即游戏开发者大会（Game Developers Conference）的简称。最终我选择了前者，一个更合我胃口，也更能迎合当时大众口味的题材，在有“改变世界”之称的《魔兽世界》进入中国之后，一切关于其他游戏的消息都湮没于全民魔兽的风暴之中——记者也不例外。一年后，当我从对《魔兽世界》的狂热中渐渐冷静下来，当我偶然在网络上看到2005年GDC上任天堂总裁岩田聪那次名为“玩者之心”的演讲全文时，我才意识到我错过了什么。在《魔兽世界》中沉浸一年的我，逐渐体会到游戏可玩性的缺失——当每次上线的所有时间都用来处理公会事务、平息公会间纠纷、第100次杀死缺乏挑战的Boss时，我意识到，即使是《魔兽世界》这样高品质的游戏，也没法留住我的“玩者之心”。我并不后悔把一年中休闲时间的一半用在了《魔兽世界》上，唯一的遗憾，就是没有报道GDC 2005——这一游戏行业殿堂级的会议。与GDC相比，E3或者东京电玩展，更像是产品秀场和贸易集会。在GDC上，你可了解游戏作为一种商品出售之前，游戏开发者们天马行空的创意——真正的“玩者之心”。

2006年的GDC大会于3月20日～3月24日在美国加州圣荷西会议中心召开，在刚刚结束的GDC 2006上，岩田聪的演讲带来了更多关于任天堂新游戏和“革命”主机的新内容。除此之外，还有更多激动人心的消息：PS3的最新动态——传说中的圆形手柄是否会被采用？Xbox360上将出现什么游戏？《模拟人生》之父Will Wright的新游戏《孢子》真地能给玩家创造生命的体验？《孤岛惊魂2》采用的新引擎光影效果真的能超越Doom3引擎么？获得游戏开发者选择奖的游戏，有几个是你心中至爱……

我想，我真的不能再错过了。What's next？——在本届大会的主题中，我嗅到了一丝淡淡的火药味——谁将是2006年电脑游戏领域和游戏主机争霸战中的胜利者？我希望你能在我的报道中找到答案。


任天堂总裁岩田聪在GDC 2006上发表演讲

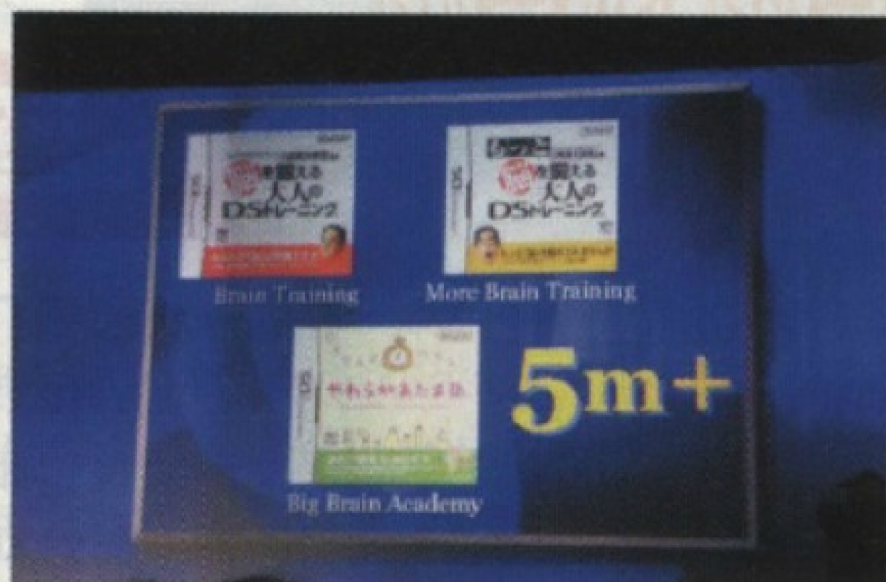
突破性开发

——任天堂的"革命"

任天堂的游戏开发中，贯彻着4个"I"，即创新（Innovative）——游戏中要具有此前所没有的东西；直觉（Intuitive）——如何自然地控制角色，如何定位游戏性，都来自于直觉；魅力（Inviting）——什么将使你肯为游戏花费时间呢，那就是游戏的魅力；界面（Interface）——什么样的界面才能吸引玩家，玩家能否以一种全新的形式开始游戏呢？在4个"I"中，看不到我们一直用与评价游戏的其他指标，操作、画面、音乐、剧情等。这份执拗让他们的产品与所谓的主流游戏相比，显得那么格格不入。没完过《瓦里奥制造》的人，很难想象跳绳、逗猫、接碟子这种日常生活中的动作，都能被做成一个单独的小游戏整合在游戏中，这些游戏大多只用一个键操作，只有一个场景，却比许多动辄几十个功能键、几分钟CG的"大作"要好玩得多。如今，面对SONY和微软这两个行业巨头的霸道，任天堂的游戏还能否坚持他们4个"I"的开发原则，"革命"主机能否与PS3和Xbox360抗衡？

3月23日上午10点45分，岩田聪再次站在了GDC的演讲台上。一年前，他的演讲更多是关乎游戏开发的理念和任天堂对于未来的畅想，一年后，他为我们带来了名为"突破性开发"（Disrupting Development）的演讲，虽然这次的题目更实际和严肃，但演讲中表达的内容和去年没什么变化，那就是任天堂一直在做的事情——打破现有游戏产业复杂化、庞大化的趋势。

在简单的业务介绍之后，岩田聪以任天堂掌机平台的NDS游戏《脑力时代》为例，介绍任天堂游戏的开发过程。《脑力时代》是一款锻炼头脑的益智游戏，在开发中，任天堂花费大量的人力物力，用仪器反复侦测大脑所受的刺激，通过对脑电图的扫描，来确定哪些部分更能唤醒玩家沉睡的脑细胞。11点02分，任天堂开发团队领袖宫本茂的代言人Bill Trennen登场，展示《脑力时代》。《脑力时代》的内容包括数学、朗读的练习，练习的顺序随机生成，目的是不让用户凭记忆记下题目的内容。Trennen同时展示了NDS的强项——手写识别和语音输入系统在《脑力时代》中的应用，更让人惊喜的是，《脑力时代》中还将包括"数独"——这一源自18世纪末的瑞士，在美国发展、在日本发扬光大的数学智力拼图游戏。"数独"即把一个大九宫格的每一格细分为一个小九宫格，在每个小九宫格中，分别填上1至9的数字，让整个大九宫格每一列、每一行的数字都不重复。游戏为你提供其中的一些数字，玩家则把剩下的数字补全。最近大有取代扫雷，成为占据无聊时间的益智休闲游戏的势头。



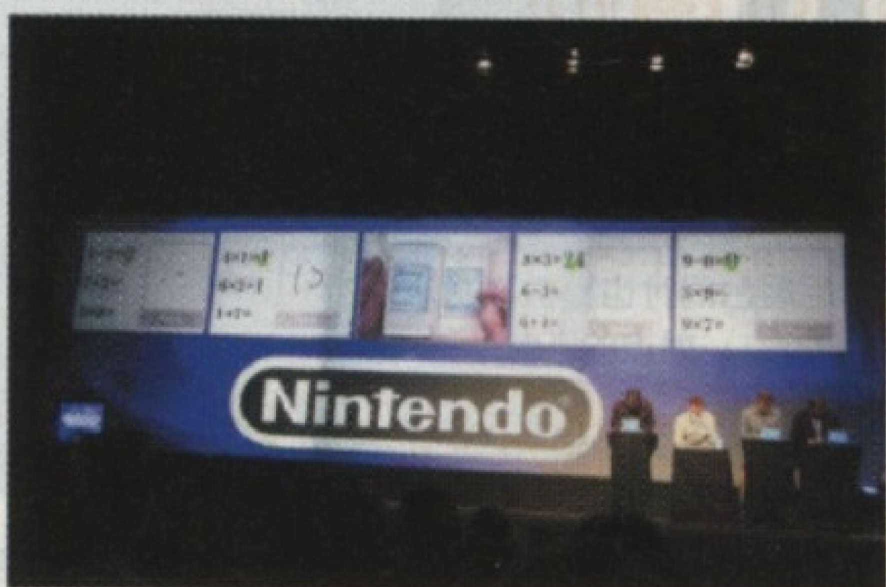
《脑力时代》（美国版）

Trennen邀请了几位业界人士共同体验《脑力时代》的魔力，其中包括GDC董事Jamil Moledina、《模拟人生》之父Will Wright等，展开了一场"脑力大比拼"。Will Wright不愧是天才的游戏设计师，在略微熟悉了一下游戏之后，便在第2回合比试中轻松获胜。


"革命"主机手柄的发展历程

11点16分，岩田聪开始演示NDS游戏《俄罗斯方块DS》《新超级马里奥兄弟》和《银河战士》，之后，岩田聪展示了备受期待的《塞尔达传说——幻之沙漏》的一些细节。《塞尔达传说——幻之沙漏》将NDS的双屏特性充分发挥，上屏显示地图，下屏则显示战斗场面，在解迷过程中还要用到触摸功能。

11点31分，岩田聪终于开始谈论"革命"主机。他高声宣布："革命（Revolution）主机将配备WiFi（无线LAN）功能！"配备WiFi功能的主要目的有两个，即实现"革命"主机之间的联网游戏功能以及让"革命"连接NDS，让使用不同平台的玩家共同游戏。此外，岩田聪表示"革命"将向下兼容NGC，并公布了"革命"所用芯片的开发代号。由IBM开发的CPU名为"百老汇"，ATI公司开发的GPU（图形处理器）名为"好莱坞"

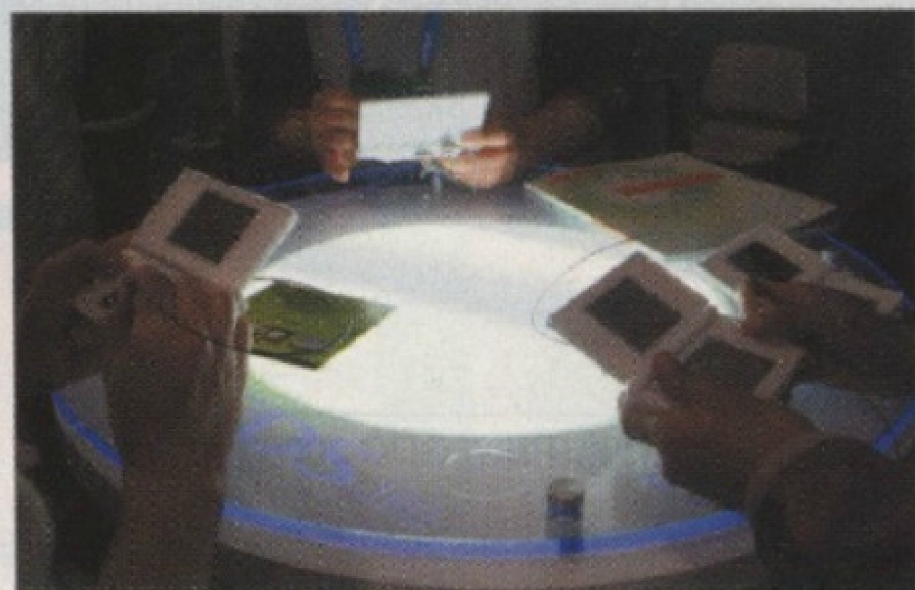


4位资深游戏业者在《脑力时代》中展开比拼

——任天堂欲将“革命”变成次时代游戏娱乐中心的野心可见一斑。之后大屏幕展示了“革命”手柄的插件、原始形态和去年东京电玩展所展示的最终形态，不过在场观众对“革命”手柄的反应似乎不甚热烈，可能是它已失去神秘感的原因。岩田聪还透露了一个惊人的消息，“革命”将兼容MD（16位世嘉游戏机）平台上的作品。世嘉与任天堂一向是竞争对手，在强大的微软和索尼的压迫下，他们是否会尽释前嫌，精诚合作呢？无论如何，这对玩家来说都是一件好事，《梦幻之星4》《街头霸王2》等不朽的经典，伴随着我走过了中学时代，想到自己将再次重温《街头霸王2》那KOF系列无法给予的真实、充满技巧的格斗快感，多么令人振奋！


“革命”主机正式亮相

岩田聪的总结发言，将意犹未尽的与会者们带出了“革命”的世界。他在结束语中再次强调了任天堂的开发理念：“随着游戏机3D图像处理性能的提高，游戏软件开发所需的人员数量和资金预算正在直线上升，这种情况已成为业界的一大问题。但是，‘革命’将与NDS一样，秉承以低廉的开发费用进行游戏开发的理念。”


与会者纷纷体验NDS的手写功能

与其说是“革命”，不如说任天堂所做的是一种“坚持”。在学生时代，岩田聪曾开发出一款利用文本库运行的棒球游戏，这款游戏至今依然在许多制作人之间流传，尽管游戏中连一个选手的图像都没有。面对不断增加的开发费用，众多游戏开发人员深感忧虑，而岩田聪和任天堂，仍然会在低成本开发、注重游戏性的路上走下去。无论他们是否成功，或者是否能在索尼和微软的压力下坚持下去，岩田聪的演讲都告诉你我：对游戏而言，重要的并非像照片一样真实的影像，而是“玩者之心”。

超越Xbox?

——更刺激的PS2游戏，更强大的PS3!


PS3手柄假想图

3月22日，索尼娱乐总裁Phil Harrison发表了名为“PlayStation 3:Beyond the Box”的演说。如果没有一款主机叫做Xbox，Beyond the Box完全可翻译为“超越传统”，然而，面对Xbox360在市场上的优异表现，Phil Harrison关于索尼即将上市的主机PS3的演讲定名为Beyond the Box，其中用意不言而喻。

在演讲开始之前，索尼展台现场就已挤满了人——那里摆满了白色的PSP、银色的PS3、白色的PS2和黑色超薄型PS2，多么诱人……



索尼展台同时也提供PSP游戏点对点的下载

上午10点36分，Harrison走上演讲台，他宣布的第1件事情，就是索尼目前在家用机市场占有60%的市场份额，之后，他请出了PS2游戏《战神》的制作人David Jaffe来演示PS2上即将推出的《战神2——天谴》。索尼用《战神2——天谴》来做开场实在有些过火，可我不得不承认，《战神2——天谴》的效果过于震撼，让在场的观众都目瞪口呆，游戏的主角Kratos展示了“别具一格”的动作，包括骑在巨人的肩膀上挖出他的眼睛，将一头野猪大卸八块或在飞行的生物上卸下它的翅膀，很血腥，对么？《战神2——天谴》很明显会被定义为成人游戏，在展示的最后，有人提出为什么《战神2——天谴》没有选择PS3平台，David Jaffe幽默地回答：“那是因为现在的PS3还不能完全支持3D的性场景。”

10点51分，Harrison再度登台，开始展示彰显PS3机能的几段Demo，包括去年E3演示中浴缸中的鸭子；一段鱼群在深海中游动的特效，视觉冲击力极强；数千名士兵受到轰炸的效果，尸体四散血肉横飞的画面看起来非常酷。之后是一些具体的游戏，包括《大逃亡》《战鹰》，以及在去年E3上展出的《摩托风暴》——一辆满是泥污的摩托车和一辆黄色的越野车在泥泞中互相追赶。画面中泥浆四处



PS3的强大机能正适合展示虚幻3引擎的超凡画面表现力



"浴缸中的鸭子"展示PS3对于同屏内多个物体互相作用的表现

飞溅，特效无处不在，十分逼真。

11点16分，Insomniac Games的首席执行官Ted Price登台，演示了他们为PS3开发的游戏Resistance:The Fall of Man（E3用名I-8）。在演示的片段中，异形不断跳出并聚集，像潮水般涌来，不断地被枪炮歼灭，爽快感十足，但比起市场上其他射击游戏并未有明显突破。接下来演示的短片里，一艘标着"瑞奇和丁当（Ratchet and Clank）"的小飞艇在未来城市里穿梭。镜头随着小飞艇遍览整个城市，不时有敌军机器人和飞行汽车在上空出现，比电影《第五元素》城市场景多了几分超脱和写意。场景制作华丽浩大，足以媲美《星球大战》中的银河共和国首都科洛桑，这就是他们的另一款新游戏《瑞奇和丁当》。








《摩托风暴》对于泥浆、碰撞的细节展示，已经超越了目前多数游戏的片头CG

Harrison展示的最后一款游戏是《歌星》（Singstar）。其中收录了大量经过授权的歌曲，从滚石乐队到席琳·迪翁。《歌星》在欧洲已售出400万套。

11点31分，演讲结束，Harrison对PS3和PS3上游戏的价格只字未提。

即使Harrison展示的只是些游戏软件，但索尼仍然向业界表达出索尼意图统治次世代游戏的企图。PSP将增加新的外设，甚至有可能成为便携式的视频电话。事实上，我早已习惯了在地铁上遇到拿着PSP玩游戏或看电影的人，如果它能成为视频电话……与任天堂异曲同工的是，索尼同样打算通过WiFi或USB接口，让PSP和PS3系统间形成互动。PS3的全球发售日期仍然定为2006年11月初，考虑到Xbox360硬件的短缺情况，索尼决定每月生产超过100万台PS3游戏机。



PS3一段海底鱼群的动画展示，其高拟真度和多变的视角吸引了大批的围观者

所有开发软件工具的最终版本将在6月确定，在随后的午宴上，Harrison向记者透露：只要开发工具进展正常，一切都将按进度进行。PS网络平台PlayStation Network Platform（内部开发代号）简称PSNP，它的基础服务是免费的，而且其主要的商业理念即"开放的互联网"，可允许众多公司通过互联网增加游戏内容。索尼娱乐将搭建网络的基础架构，但第三方公司也可将其系统（比如网络游戏的服务器）连接到PS网络上。当记者问起Harrison对Xbox360的看法时，Harrison没有直接回答，不过他的话已足够直白："由于开发工具的高质量和开发者的高水平，PS3将定位于并轻而易举地成为次世代顶级的游戏平台。"记者还就PS3的手柄提出疑问，Harrison告诉我们公司的计划是在5月份洛杉矶举行的E3上展出最终定型的手柄。

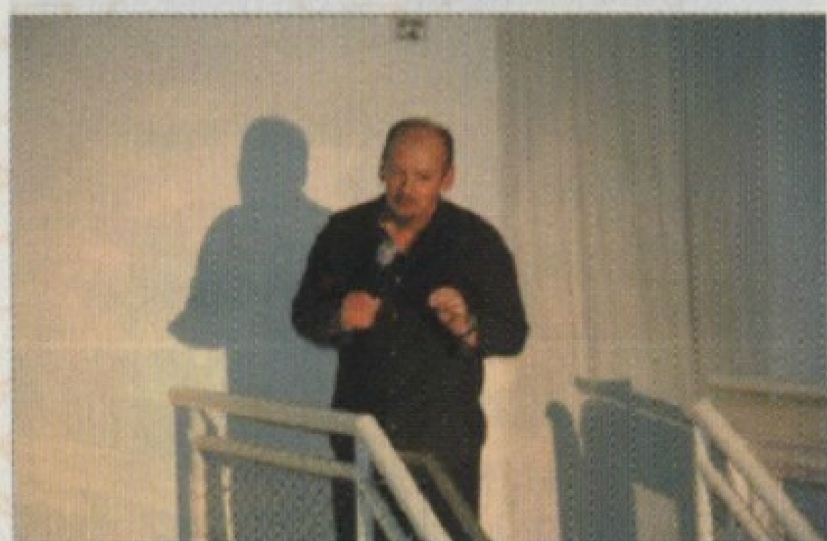
另一个重要的信息，是PS系统游戏光盘的分区问题，对于这一困扰许多玩家，尤其是中国玩家的问题，Harrison给出了准确的答案：PS3的游戏将采取不分区方式推出，北美、日本、欧洲等地发行的PS3游戏，都可在各地区发行的PS3主机上执行，如同先前PSP的模式，而不再像PS与PS2游戏那般，被分割为数个不同分区而无法互通。

索尼展示的一切，莫不围绕两点，那就是PS3强大无比的机能，以及PS3将打破分区、网络、平台的束缚，让更多的人玩到它。索尼展示的游戏与以往的PS2游戏相比，在游戏性上并没有本质的差别，唯一的区别，就是通过PS3超强机能展现出的震撼画面。是的，每款游戏的画面都很震撼，无一例外，超越Xbox360完全有可能。然而，除了画面，PS3吸引我的，就只有能自由转动的视角了——也许我们能在PS3上体验电影《珍珠港》中的"上帝之眼"（对于"上帝之眼"的介绍详情请看2006年第8期《大众软件》专栏评述）。


《瑞奇与叮当》

我们面前的问题只有一个

——"低调"的微软和Xbox360



微软技术人员讲解XNA的应用



《光环3》概念图

与任天堂和索尼此次倾巢出动相比，微软却一无往常的霸气，把展览的重心放在了技术上。在Xbox360春季战略说明会上，微软发布了XNA Framework与Xbox Live Server Platform两项游戏开发技术，供玩家参考。XNA是以微软的NET Framework为基础，加入游戏应用所需的函数库构成。它可让游戏开发者轻松地以C语言跨PC与Xbox360平台进行游戏开发，提高代码的重复利用率，降低跨平台游戏开发的难度，借以提供更好的跨平台休闲游戏开发环境。对此有兴趣的开发者，可在微软的主页上下载XNA，同时，在微软官方网站上还会向使用者展示这套开发工具是如何管理游戏开发流程的。同时可下载体验的还有《机甲指挥官2》的源代码。



微软的赠品，没有像Chinajoy诸厂商一样追求"大"，但非常精美

Xbox Live Server Platform是Xbox Live技术的强化与延伸，可提供必备的工具与环境，游戏厂商通过这一工具，可搭建专门与Xbox Live服务连接的服务器，从而以更简便的方式来管理Xbox Live的连线需求，并且通过Xbox Live为玩家提供功能更全面的Xbox Live服务。



微软展台依然笼罩在熟悉的绿色光晕中

微软在本届GDC上，最令人振奋的消息，莫过于宣布今后Xbox360的产量将是现在的3倍，这一计划从3月底正式开始实行。自从Xbox360问世，需求量就不断上升，微软有段时间颇为焦头烂额。"今天是我们的重大转折"，微软娱乐和娱乐设施部互动娱乐业务的副总裁Peter Moore这样认为。"随着更多数量游戏机的出售，到6月份为止将推出80款游戏，任何时间都能在Xbox Live享受到更新内容和更多体验，这正是拥有一台Xbox360的最好时机。"除了微软发表的有关更多硬件的声明刺激了销售之外，微软对Xbox Live的市场地位也全力支持。Xbox360的在线下载中心游戏下载次数已超过了1000万次，微软达到这一纪录的速度甚至要比Apple的iTunes下载服务达到这一纪录的速度还要快。



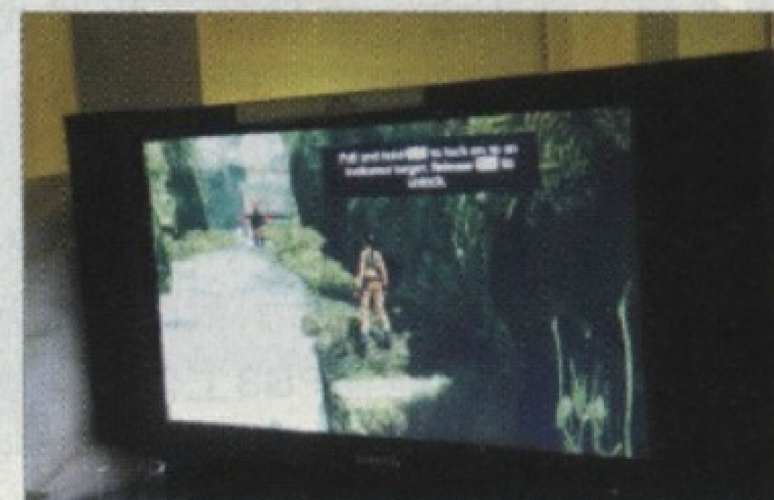
"想给你的Xbox加点颜色么？来找我吧。"

在GDC 2006上微软公布的游戏中，并没有看到什么令人兴奋的名字，虽然这些游戏看起来都不错，但缺乏新意。不过还能奢求什么呢？我没有看到我期待的《光环3》的消息。微软副总裁彼得·摩尔在接受采访时对此避而不谈，不过他倒是很乐于谈起PS3："坦白地说，索尼在去年的E3上提供了大量的高质量影像和CG，但仅此而已。这让人不得不怀疑索尼迟迟不愿提供PS3游戏试玩的真正动机是什么，也许是他们感到了提供试玩可能带来的困难和压力而放弃了这个念头，谁知道呢，很明显他们应该是遇到了棘手的麻烦。而我们的问题就是现在如何尽快解决Xbox360热销而带来的产品供不应求。"



多么令人怀念的画面——《街头霸王2》

彼得·摩尔表述得过于直白，不过事实也在向他描述的方向发展。PS3首要考虑的就是如何顺利地推出并且实现全球同步发售，然而购买Xbox360的玩家以百万计。索尼要考虑的事情太多了，他们担心要在控制成本的前提下实现目前展示的功能、要在全球进行推广、要拓展他们的销售领域……他们有许多问题要解决，而微软却可踏踏实实地睡大觉，因为微软面前的问题只有一个——如何增加Xbox360的产量。



《古墓丽影——传奇》



Wright 分享研究心得，游戏《孢子》探密

《模拟人生》之父，传奇制作人Will Wright在GDC上发表了主题演讲，分享了他在开发生物模拟游戏《孢子》时在科学、研究方面的经历和感受。

Wright笑谈，“游戏设计的未来”事实上并不是他演讲的主题，他要突破这一主题并将之重新命名为“太空生物学的基础知识”。尽管演讲的开头诙谐幽默，但Wright的演讲有太多的科学内容，并不像《孢子》的可玩内容介绍一样讨人喜欢。

他的演讲再次显示出他是一位独一无二，脑中不停迸发不可思议的创意的设计师。《孢子》的灵感主要来自于一个用来预测银河系内生命可能性的数学公式。Wright接着谈论了原始生命体验、自动催化反应系列、有生源说（生命并不是从地球开始，可能是从彗星来到地球的）等。他受到的其他影响还包括科幻故事、哈勃的研究发现、斯坦利·库布里克的电影以及《家园》等游戏。他还描述了如何刻画异形和机器人。

在游戏设计方面，他认为创新并不能保证成功，但能使一项产品的性价比高出市场上的同类产品。然后他谈论了项目在技术、设计、生产、推广和政策方面的风险。

Wright说，他的设计队伍由1/3的中等水平人员，1/3的老手和1/3的新鲜血液组成。他相信这是保证开发流水线高效率运转的最佳组合。

Wright解释了他在《孢子》中要表达的理论，就是希望玩家能模拟任何事情，拥有自己的宇宙。他指出了《孢子》里的几个深层信息：1）生命是多样化的；2）任何人都可创新；3）空间不是平行的。

最终，Wright强调，游戏设计者必须记住一点——他们可在深层次上改变玩家。

尖端技术

——GDC永不改变的话题

与E3不同，GDC上与会者的交流，更多集中于技术层面。在GDC 2006中，有许多高新技术的展示，然而其中有些对于记者，都显得太过专业。所以，我们能向读者介绍的，只有这些技术在游戏中的应用。

留意过去年E3报道的人，一定不会忘记《孤岛惊魂》的续集Crysis在E3上的展示，在本届GDC上，《孤岛惊魂》的开发公司Crytek工作室又带来了Crysis的最新片断。视频展示的画面效果十分惊人——准确地说，玩家关注Crysis，是因为它的画面表现已远远超过了游戏本身的乐趣。Crysis使用的CryEngine2引擎有着诸多强大的功能。通过云体积测定技术，游戏可实现对云彩体积的测定并能即时地表现出光线通过云层时的柔和效果，通过这种技术可营造出逼真的云层；即时环境贴图，也就是即时光影，Crysis中光影的表现更为逼真，甚至胜过Doom3；场景纵深测量技术——一种支持自由的画面纵深变化表现的技术，简单来说这种技术将被应用于模拟电影中的拍摄效果，比如画面会根据镜头焦距的变化而相应进行调整；动态模糊技术——当被拍摄的物体运动的速度很高时，影像会在运动方向上产生一定程度的模糊，也就是我们俗称的“残像”；柔和阴影技术——游戏中的阴影会随着阳光的散射程度而发生细微的变化，其精确程度甚至可精确到每个像素，这种技术将使游戏呈现出前所未有的逼真阴影效果，这也是Crysis在画面上避免Doom3那种过“硬”的阴影效果的窍门。

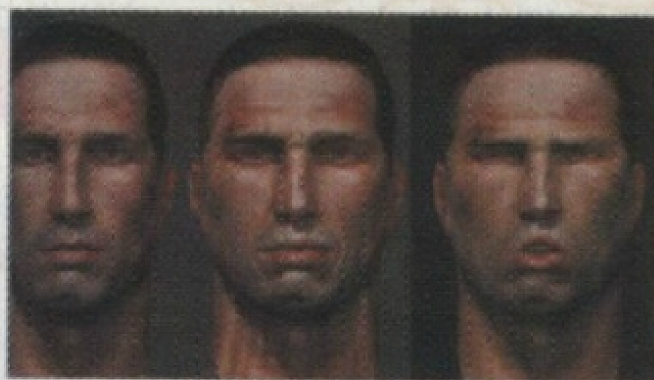


Crysis的画面，已经细腻到了“令人发指”的地步

同时，CryEngine2的物理表现也非常出色，在你与环境互动时效果与真实世界几乎完全相同。比如在视频中，角色穿过雨林，身体与树枝、树叶碰撞和摩擦时，树枝树叶摆动、折断的方向都符合物理学的原理。这款游戏甚至让人觉得有些“恐惧”，



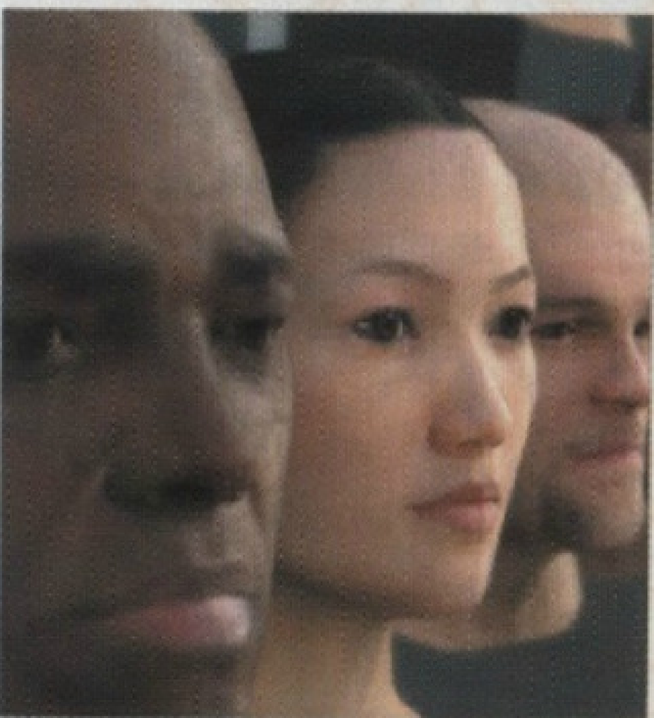
使用Havok引擎的游戏公司



PS3版《荣誉勋章》的人物面部模型



NVIDIA GPU专家Mark Harris正在发言



Crysis的游戏画面，人物面部表现接近照片效果，酷似章子怡

因为，它模拟的世界太接近现实了。

GDC上展示的技术还有很多，比如Geomerics图形技术公司对于处理泛光和渐变阴影（Soft Shadows）的光影计算新技术、微软公布的DirectX 10渲染方案、对于"严肃游戏"（将本属于纯娱乐的TV或PC游戏应用于教学、医疗、管理和各种模拟训练，经过改良后的游戏）的探讨等，他们太过深奥和专业，在此就不一一介绍了。





游戏开发者们在会上交流经验

理论上讲，是先有技术，才能通过技术来开发出游戏，时至今日，游戏开发对技术的促进，甚至成了电脑技术发展的重要动力。只有在GDC上，我们才能得见这些游戏背后的天才，才能一窥游戏开发高新技术的奥秘——虽然其中的大部分我们并不明白。

如GDC这样规模庞大的行业会议，寥寥数页篇幅的报道无法做到面面俱到，我只能去关注那些别人也关注的信息。或许，之后的某一天，GDC 2006上的一个设想得到了实现或一项技术成功运用，创造出了如《星际争霸》《旺达与巨像》这样的天才作品，这一作品出自参加GDC的某个工作室之手，而我们的报道却没有将他们记录下来，那才是一种损失。无论如何，在这次GDC报道中，我依然受益良多。即使GDC在1995年被CMP公司收购之后，已蒙上了浓厚的商业气息，不复它的创始人克里斯·克劳弗德在1987年召开首届GDC时的纯粹，GDC依然带给我们大量关乎游戏更深层次的信息，这是我们在E3、东京电玩展或ChinaJoy上看不到的，从这些制作人和他们的展示中，我们能找到那些让自己从根上喜欢的游戏。或许你不关心谁会称霸游戏产业，但你一定想知道，谁是你下一个要玩的网络游戏，谁是你下一步要购买的游戏主机，甚至，你下一步要开发的游戏是什么——What's next?





游戏开发者选择奖获奖名单

如果说E3评奖是奥斯卡，那么游戏开发者选择奖就类似柏林电影节的金熊奖——代表着一种态度，不向商业妥协，单纯从游戏本身的娱乐性和艺术价值、技术应用来评选。如果你一款都没有玩过，那么，你一定不是一个核心玩家。

最佳游戏：《旺达与巨像》（SONY Computer Entertainment开发）
其他提名游戏：《动物之森》《战神》《吉他英雄》《电影》

最佳音效：《吉他英雄》（Harmonix Music Systems/RedOctane开发）
其他提名游戏：《使命的召唤2》《电子浮游生物》《战神》《哥谭赛车计划3》

最佳角色设计：《旺达与巨像》（SONY Computer Entertainment开发）
其他提名游戏：《恶棍都市》《战神》《奇异世界》《意识世界》

最佳游戏设计：《旺达与巨像》（SONY Computer Entertainment开发）
其他提名游戏：《动物之森》《战神》《任天狗》《意识世界》

最佳技术：《任天狗》（任天堂开发）
其他提名游戏：《战地2——现代战争》《吉他英雄》《哥谭赛车计划3》《旺达与巨像》

最佳视觉效果：《旺达与巨像》（SONY Computer Entertainment开发）
其他提名游戏：《战神》《哥谭赛车计划3》《生化危机4》《块魂》

最佳游戏剧本：《意识世界》（Double Fine Productions/Majesco Entertainment公司开发）
其他提名游戏：《自由武力VS第三帝国》《战神》《靛青预言》《翡翠帝国》

最佳游戏工作室：Double Fine Productions（《意识世界》）
其他提名工作室：ArenaNet工作室（《吉他英雄》）、New Crayon Games工作室（《邦妮的书店》）、TellTale Games工作室（《骨头》）、Wideload Games工作室（《僵尸斯塔布斯》）

最佳创意奖：《任天狗》（任天堂开发）、**《吉他英雄》**（ArenaNet开发）、**《旺达与巨像》**（SONY Computer Entertainment开发）

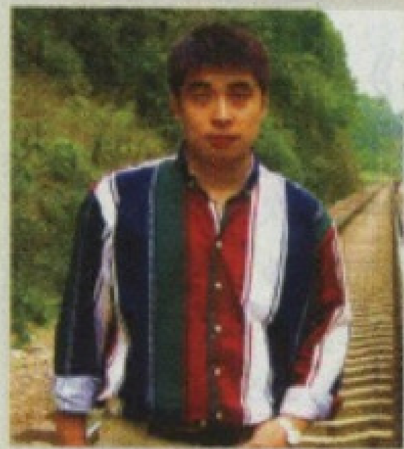


《旺达与巨像》开发组全家福

天纵网络携手一汽大众 真实车型再“飚车”

■本刊记者 生铁


一汽大众新款车“速腾”


天纵网络
副总裁何辉

2006年4月，《飚车》运营商天纵网络宣布与一汽大众合作，将其最新产品“速腾”轿车引入《飚车》，从此玩家可在游戏中驾驶真实赛车，这无疑为游戏业内的异业合作增添了一个新的案例。本刊记者就此合作采访了天纵网络负责《飚车》项目的副总裁何辉。

大众软件： 能否介绍一下天纵网络与一汽大众就“速腾”达成合作协议的具体过程？

何辉： 天纵运营《飚车》至今，我们一直致力于将《飚车》打造成新型的汽车体验平台。一汽大众的新车“速腾”4月9日上市之前，他们也在寻找一种新的推广营销模式。因此，双方很快达成一致，我们将在4月底的版本更新中，将“速腾”植入《飚车》游戏中，同时，天纵会配合“速腾”的推广工作，在游戏内外为一汽大众提供整合营销服务。

大众软件： 《飚车》现在的运营状况如何？平均在线人数有多少？

何辉： 目前《飚车》的总体情况还是很不错的，注册用户、同时在线人数，还有营收都在稳步增长。我们的注册用户已达到1500万，目前平均在线人数3万左右。但对于免费运营的游戏，由于不按时长来收费，所以我们更习惯用活跃用户数来计算，目前《飚车》的日活跃用户数约为40万，月活跃用户数超过100万。

大众软件： 除去Intel、Philips、米其林及一汽大众的合作，与《飚车》有关的异业合作还有哪些？

何辉： 前期，我们和一些游戏外设厂商有过很好的合作，目前，我们和统一集团的合作也在进行中。

大众软件： 从与一汽大众的合作中，公司能得到怎样的收益？它能占到游戏总体收益的多少？

何辉： 网络游戏作为新兴媒体，正逐渐被业界接受，但目前仍然处于在探索和挖掘阶段。因此，我们和传统媒体相比，收费是相对比较低廉的。目前，《飚车》的广告收入大约占总收入的1/5，我认为这已是一个非常好的成绩了。

大众软件： 异业合作能为游戏业带来什么？

何辉： 游戏行业与其他行业的异业合作是一种趋势。而网络游戏成为一种新兴的媒体也是日后游戏发展的一个新方向。就像互联网刚刚兴起时，也是经历了一段过程才被认可为媒体一样。网络游戏的媒体价值正在日益明显。随着中国城市宽带接入的普及，上网人数和游戏玩家的数量大幅增长，而且这些玩家作为媒体受众的特征非常接近，玩家群体已成长为社会生活中一支不可忽视的力量，而网络游戏作为最能影响这批用户的介质，将会发挥越来越大的作用。



业界动态

久游与匡威达成战略伙伴关系

久游网日前透露，将与世界顶级运动品牌之一的匡威（Converse）中国总代理裕晟（昆山）体育用品有限公司达成战略合作关系。久游网的音乐游戏将首次全面引入匡威的产品和品牌形象。此次匡威的进入将是玩家整体形象、完整的场景和全套人物道具的嵌入。因此，这将是国内网络游戏产业与运动类品牌最具深度的一次跨行业合作。双方将从5月份启动以涂鸦为主题的大型推广活动——On My Street。活动将在全国七大城市（上海、北京、广州、成都、武汉、沈阳、西安）面向青少年人群展开。

新公司接手《刀Online》原有玩家资料保留

由韩国INIXSOFT开发的《刀Online》（kalonline），日前已正式确定由世界都有限公司（world town）接手并重新开始在中国运营。世界都有限公司成为该游戏在中国的唯一合法运营商后已与之前运行商交涉，取得了《刀Online》在



前期运营中玩家用户的所有资料。世界都向所有《刀Online》的玩家承诺：《刀Online》重新运营后，之前所有该游戏玩家的利益将被保留。

育碧声明暂不采用StarForce

育碧4月20日发表了一项正式声明，表示后续作品暂不采用StarForce防拷贝系统。声明如下：“育碧有限公司最近收到北加州地区法院的传票，称终端用户因育碧产品内含的StarForce软件，导致其硬件和其它软件受到非蓄意的损害。育碧对此非常关切，将积极调查顾客有关StarForce的投诉。如确有问题，育碧将力求找到解决办法。目前育碧决定在未来产品的版权保护方案中采取替代措施，育碧此刻正在研究其它可行方案。”尽管育碧没说替代措施是什么，但可肯定即将上市的《英雄无敌5》将不再采用StarForce防拷贝措施。

维旺迪获《街头篮球》北美代理权

维旺迪环球游戏（VU Games）4月19日在洛杉矶宣布，与韩国JCE公司签订了《街头篮球》在北美地区的代理协议。根据本协议，《街头篮球》将通过维旺迪正式进入北美市场，计划年内开始提供服务，并由维旺迪子公司Sierra Entertainment负责发行工作。JCE公司的CEO金良信先生说：“对于与VU Game的合作我感到很激动，很高兴将《街头篮球》带给北美玩家。”《街



头篮球》由JCE公司开发，于2004年在韩国首先发行，在中国由天联世纪公司代理并免费运营。维旺迪环球游戏是暴雪的母公司，为广大玩家熟知。



电子竞技

第三届Stars War世界电子竞技邀请赛全面启动

第三届Stars War将于今年6月中旬举行，关于本届具体内容的新闻发布会将在5月20日左右在上海召开，届时西安交大电竞社团将作为Stars War的协办方出现，Stars War也将在西安交大著名的“思源学生活动中心”体育馆举行。比赛历时2天，邀请超过15名的世界顶尖级魔兽职业选手。这些职业选手将从世界五大洲的职业选手中淘汰选出，赛制将在Stars War特有的团队PK赛基础上进行改进，保留短信投票复活机制，并用透明和即时更新的视频直播技术，让比赛更具有观赏性和互动性。

微软Xbox360成为WCG官方比赛用游戏机

2006年4月21日，WCG2006三星电子杯世界电子竞技大赛中国区锦标赛发布会在北京嘉里中心饭店隆重召开，三星电子再次冠名赞助“WCG2006中国区锦标赛”。主办方文化部艺术服务中心及中视传媒股份公司、冠名赞助商三星电子、组委会北京奥博尼文化交流公司、赞助商代表、业界精英、来自全国的百家媒体代表及WCG优秀选手共同出席了本次新闻发布会。WCG2006三星电子杯中国区锦标赛加入了更多的合作伙伴，八亿时空为指定比赛用机供应商，KAPA为此次大赛唯一服装装备赞助商，腾迅作为今年大赛官网运营商负责大赛官方网站的建设，亿赛作为赛事合作伙伴为大赛提供赛事服务，《大众软件》《信报》《新民晚报》《中国计算机报》等众多媒体将对赛事进行全面报道。



TCL · Intel电玩竞技大赛拉开帷幕

由TCL集团与Intel联合举办的“TCL · Intel电玩竞技大赛”日前拉开帷幕。这是一次以PC版PES5为比赛项目的足球电子竞技专项赛事，4月中旬开始报名（报名网址为http://www.esworldcup.cn），5月份在全国进行选拔赛，6月份进行总决赛。比赛采用2对2的形式，夺得全国冠军的两名选手将获得名为“梦想之路”的荣誉奖励——赴德国观看世界杯足球赛。此次赛事奖金总额高达40万元人民币。



产品信息

《龙与地下城OL》5月20日开始内测

广受国内玩家期待、欧美30年奇幻经典巨作《龙与地下城OL》将在5月20日正式开始内测。《龙与地下城OL》为玩家展现了一个以冒险为主题的西方奇幻世界，玩家将通过在地下城的冒险不断成长。《龙与地下城OL》承袭了D&D规则，独创全开放式兼职系统：战士、法师、盗贼、牧师可同时兼职。获取《龙与地下城OL》内测体验账号敬请浏览《龙与地下城OL》游戏专区http://ddo.sdo.com和其官方论坛http://bbs.ddo.sdo.com。



金山运营国产网游《仙侣奇缘2》

■本刊记者 Lesman

金山软件4月6日宣布，将于5月正式代理运营北京游戏颠峰公司开发的大型武侠玄幻游戏《仙侣奇缘2》。《仙侣奇缘2》的总负责人、北京游戏颠峰总经理王炜、原本是金山公司的首席研发人员，曾参与制作著名的《剑侠情缘》等游戏。两年前，王炜离开金山，创建了北京游戏颠峰公司，开发出了《仙侣奇缘2》。《仙侣奇缘2》的灵感来自于王炜在高中时写的一部小说，是一部奇幻风格的2D网络游戏，突出游戏角色间的互动，比如结婚、生子、转生等系统。游戏的其他卖点还包括用怒气系统来实现类似格斗游戏的致命一击、驭剑飞行等。

金山公司高级副总裁王峰表示，金山积累的运营能力让金山代理网络游戏成为可能，下一步也不排除代理国外网络游戏。据王峰透露，自己近期将赴韩国与韩国主要游戏厂商接触。有人猜测，此行可能就是要商谈游戏代理事宜。王峰说，今年金山可能共计会代理两款网络游戏。关于近期网游点卡涨价事件，王峰表示会谨慎关注。继前不久运营《新石器时代》，表明了他们创建网络游戏运营平台的意图。王峰表示，金山可能会创造一个类似Igame的游戏平台，将金山开发的大型游戏、运营的游戏以及后续可能推出的休闲游戏集成在同一个平台上。



《仙侣奇缘2》游戏海报

凤舞九天——探营目标软件新网游

■本刊记者　冰河

2006的春季是属于网络游戏的季节，各个公司的新作层出不穷。目标软件的网游新作《傲世Online》引起的风暴还没有结束，《凤舞天骄》又提上了上市日程。针对目标软件近期的动态，本刊记者特别前往目标采访了《凤舞天骄》的游戏主策划邱晓静，希望获得《凤舞天骄》的第一手资料。



《凤舞天骄》主策划邱晓静接受采访

《大众软件》：作为目标“天骄系”的最新作品，《凤舞天骄》相对以往作品有什么新特色呢？

邱晓静：《凤舞天骄》作为“天骄系”的最新作品，主要传承了《天骄2》的一些设定和特点，当然也有重大改进。首先是在游戏的系统上，《凤舞天骄》就游戏的任务树和社会交往系统作了众多改进，任务的设定不仅强调装备的奖励和等级的提升，更重要的是会加强群体合作对于任务的影响，以及任务对于个人声誉的提升。最终使得游戏不仅仅只是做任务、升级别、打装备这些常见的内容，而是强调在共同的任务目标下网游玩家间的合作与交流，使得游戏更加具有社会性。总体来说，《凤舞天骄》应该算是《天骄2》的姐妹篇，不过在风格色调上作了调整，更加柔和靓丽，系统相对简化，防止外挂，强化了“易于上手难于精通”的特色，可能更加符合女性玩家的口味。

《大众软件》：那么《凤舞天骄》目前的研发进度如何？

邱晓静：目前游戏已进入封闭内测阶段，预计很快进入公测，具体时间可能在6月份，根据测试的情况会有调整。但7月份之前一定会与玩家见面。

《大众软件》：目前市场上的新游戏多数以3D为特色，为什么目标还会推出《凤舞天骄》这样一款2D为主的作品？

邱晓静：这个问题在立项之初也经过反复讨论。最后公司高层认为虽然3D是未来的主流，但在当前情况下，2.5D的作品并没有完全失去市场。特别是在当前游戏过分强调画面、不重视系统平衡和严密性的情况下，一款内容优良的作品，还是具有很好的市场潜力的。我们也希望《凤舞天骄》能印证这个观点。

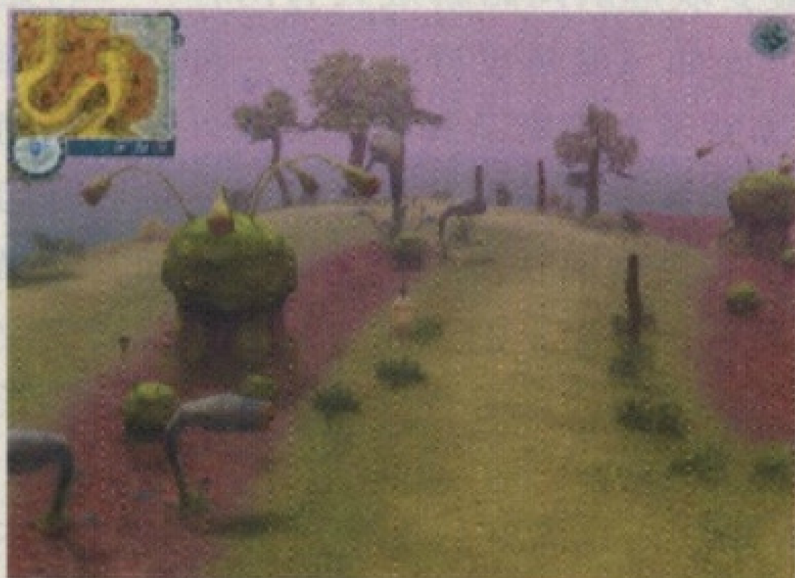
记者还就目标软件正在研发的《天骄3》进行了了解。据悉目标软件已聚集了全公司最强大的技术力量，全力投入到《天骄3》的研发中，这是一款全3D的作品，系统设定和剧本都有重大改进，预计将于2007年与玩家见面。

手机网游《海神》开始限量内测

4月17日，由邦邦网完全自主开发的手机网游《海神》进入限量内测阶段。《海神》的游戏设定基于龙与地下城规则，在人物设定上设计了4个种族和4个成长方向完全不同的职业，同时龙与地下城规则中的“技能”和“专长”系统也被移植到游戏中。玩家可登录《海神》官方网站地址http://lots.bang.cn/或官方Wap网站地址http://bang.cn/lots/申请内测账号，限量5000名。

《轩辕剑伍》年内上市

大宇资讯发布，国产角色扮演游戏《轩辕剑》系列预定于今年推出最新作品《轩辕剑伍》，并公布了一系列游戏背景、世界观以及主角人物设定等资料。《轩辕剑伍》除了传承原本一贯的世界架构之外，还加入了《山海经》作为新的故事元素。《山海经》是中国许多神话故事的源头，也是最古老的地理人文志，叙述远古时代中国境内各种不同的种族与地理环境，包含了丰富的神秘奇幻要素，其中记载的许多种族与国家都会在游戏中出场。



悬疑小说《末日谜踪》改编同名游戏

不管你把《末日谜踪》作为规范道德的小说还是令人毛骨悚然的恐怖故事，《末日谜踪》系列在全球发行量超过6300万已成事实，也曾被好莱坞倾巨资拍成电影，甚至还有唱片公司为之制造专门的音乐光碟，其影响力足以与风靡全球的《哈里波特》媲美。乘着小说的风潮，Left Behind Games就以此部小说为蓝本而改编了游戏《末日谜踪——永恒的力量》（Left Behind:Eternal Forces），游戏类型为RTS，与《王国的兴起》（Rise of Nations）、《魔兽争霸III》（Warcraft III）相仿。



Xiyouxi平台开始封闭测试

由Xiyouxi公司运营的网络游戏xixigame于2006年5月12日开始进行封闭测试。测试期间，将有选择地发放一定量的内部测试账号。在测试期间，将主要针对游戏平台的稳定性、游戏操作状态和玩家友好度等数个方面，通过封闭测试期间的各项反馈指标，对xiyouxi平台进行最后的完善和调整。Xiyouxi是Xiyouxi公司自主研发的网络游戏平台，用于运营“xixigame”品牌的各种网络游戏。xixigame包括的游戏有《拳皇》《侍魂》《合金弹头》《98世界杯》等经典大作的网络版本。

中国化，不仅仅是汉化

■本刊记者 龙猫



2006年4月13日，史克威尔·艾尼克斯（中国）互动科技有限公司（简称SE中国）在北京举行了网络游戏《树世界》的全球首发仪式。据SE中国总经理陈朝勋表示，这款游戏之所以选择在中国首发，是因为SE和SE中国都看好中国市场，并认为中国游戏产业是世界上发展最快也是最有潜力的领域。据称，中文版的《树世界》针对中国市场进行了特别调整和改进，以使其更加符合中国玩家的口味。

除了发布《树世界》外，发布活动上还举行了“《树世界》荣誉制作人”任命仪式。SE中国方面称，此次“寻找《树世界》荣誉制作人”活动的初衷在于为《树世界》寻找后续资料片的制作人才。此活动从2006年2月中旬开始，共历时两个多月，最终从2000名选手中选出10名参加高端面试。高端面试的评委由《大众软件》杂志执行主编王晨、新浪游戏频道副主编苗新宇以及SE中国公司高层担任。高端面试旨在评定每位选手的表达能力、逻辑性及产品理解能力。最终来自北京的姚果力拔头筹，参加了4月13日的现场发布活动，并从《树世界》制作人柴贵正手中接过了聘任证书。在经过两个月的实习后，姚果将担任《树世界》产品的项目经理助理，负责部分《树世界》产品的后续制作工作。SE中国方面表示，中国制作人的加盟，将给《树世界》这款游戏加入更多的中国元素。

SE中国的此次发布活动至少传递了两个信息：1.对网络游戏厂商来说，拥有3000多万用户的中国网游市场仍将在很长一段时间散发着巨大的吸引力；2.国外的游戏开发商已认识到，一款网络游戏仅经过简单汉化就拿到中国运营已难以满足中国玩家的需求。早在2005年10月，《树世界》制作人柴贵正就曾“取经中国”，向北大教授请教儒家文化等，以对《树世界》进行相应改进，使其更具中国味道。而在4月13日发布会后，柴贵正在接受本刊记者采访时也表示，儒家文化将着重体现在游戏中具有浓厚中国色彩的子承父业、家族制等方面。很显然，他对《树世界》在中国玩家中的表现寄予了厚望。



“荣誉制作人”的聘任在很大程度上表明了SE对中国市场的重视

从当初EQ2的“东方化”，到今天《树世界》对中国儒家文化的宣扬，均显现国外网络游戏厂商为了抢占市场，都在煞费苦心地打亚洲牌，甚至中国牌。这种行为并不难以理解。在中国，网络游戏已逐渐走上从卖方市场向买方市场转变的过程。最初由于可选择的游戏数量不多，无论什么题材，什么类型，无论是中国制造，还是韩国制造、日本制造或美国制造，中国网游玩家几乎照单全收。后来随着中国市场上的网络游戏数量增多，竞争加剧，玩家开始慢慢形成了“精品意识”，不是大公司的不玩，不是世界级的大作不玩。再后来，当所谓的精品也越来越多地充斥着玩家的耳目，清一色的高品质3D画面、动作捕捉和“史诗般”的故事背景已令人产生审美疲劳时，面对网络游戏同质化严重的现象，厂商们又开始寻找新的突破口。虽然玩家们萝卜青菜各有所爱，每种游戏都有自己的拥趸，但对厂商而言，显然“大众”的才是赚钱的，赚钱的才是最好的。



柴贵正显然对这款游戏在中国的表现寄予厚望

经过多年思索和挣扎的游戏厂商终于意识到，在中国最受欢迎的网络游戏只有两种：一种是早已在中国玩家心中被冠以“XX出品，必属精品”的游戏，比如《魔兽世界》；另一种就是更能体现中国文化，更符合中国人口味的产品。对于大部分在中国并没有深厚品牌积淀的国外游戏厂商来说，后者无疑是更便捷的出路。尽管“东方化”的EQ2在中国并没有获得预期的成功，但它却起到了一定的带头作用。柴贵正对记者说，EQ2东方版之所以没有在中国获得成功，究其原因，还是因为这是一款在欧美首发，带有纯正欧美风格的网络游戏，而这种表面上的“东方化”并不能完全满足中国玩家的要求。《树世界》之所以选择在中国首发，并大张旗鼓地寻找“荣誉制作人”，正是预借其表现出的“中国特色”来迎合中国数量巨大的网络游戏玩家。

如何做到中国化，而不仅仅是汉化，这也是多数意欲在中国市场有所作为的国外游戏厂商不得不面对的重要问题。P

从《街头篮球》全国联赛看运营商的新变化

■本刊记者 生铁



不久前记者收到这样一封邮件，标题是"天联世纪1500万天价打造火红篮球季"。

邮件中写到：蔓延27个省市、赛程5个月、耗资1500万元，《街头篮球》的"火红篮球季"，开启网游史上最震撼的体育赛事……全国联赛4月15日全面开启，千千万万的街头篮球迷日夜加紧练习、摩拳擦掌地准备在全国联赛的赛场上大显身手，在4月15日这一天终于可一展拳脚……

这是网络游戏运营商在今年春季进行的一次较大规模的全国性市场活动。而运营商能举办这样的活动与其代理运营的《街头篮球》的产品类型密不可分。街头篮球、HIP-HOP炫风、Freestyle、网络游戏、全国联赛……在活动的宣传资料中，类似这样鲜明的年轻文化概念随处可见，从一个侧面体现了网络游戏运营企业在竞争中的一些转变。

这次的全国联赛是《街头篮球》第一次组织全国规模的比赛。天联世纪希望通过推广"大联盟"的俱乐部游戏模式，以期挖掘网络游戏深度发展，在推出这个联赛前，天联世纪刚刚与可口可乐公司进行了异业合作。

天联世纪副总裁李侑家这样向记者介绍了比赛的结构："《街头篮球》的联赛是以俱乐部作为基础的，俱乐部系统的建立是运动网游的一项创举，在俱乐部系统中，玩家将不再以个人形式进入游戏频道，开设房间等待其他玩家加入，累计积分和经验。任何玩家在满足相应条件下都可组建自己的俱乐部，并成为俱乐部的经营和管理者，最多一个俱乐部可囊括200个选手。各个俱乐部通过比赛，可实现俱乐部及所属成员的成长，充分体现其价值所在。正是出于这个构想，最终有了我们现在的全国联赛。"

这次活动对外宣称的活动经费达1500万元，而联赛的奖金总额是多少呢？天联世纪方面这样解释：全国联赛的最终奖金，将由比赛选手自己决定——前三甲的队伍在整个比赛过程中累计的积分，将以1：1的形式兑换现金。全国联赛的第一个阶段为线上比赛阶段，为期两个月。如一支俱乐部进入最后决赛三甲的行列，那么在为期60天的第一阶段比赛中，比赛的积分累计起来已相当可观。加上全国联赛的第二、三阶段的积分累积，按照最保守的估计，一个俱乐部（包含若干战队），积分累计最少也在2万以上，而这些积分决赛时每个积分都将1：1的兑换成现金！

这个活动必然会在全国促成以团队为单位的《街头篮球》游戏群体，并爆发出游戏内更激烈的良性竞争。而如果玩家真地能在其中实现最大的真实和虚拟价值，运营商也无疑会获得良好的回报。

李侑家也承认，《街头篮球》全国联赛是休闲游戏实现重大"裂变"的产物，在全国联赛的俱乐部系统中，一个俱乐部最多可囊括200个选手。各个俱乐部通过比赛，可实现俱乐部及所属成员的成长、充分体现其价值所在。全国联赛在休闲网络游戏中，无疑是开创性的，它的推广也会让广大玩家充分体验到运动网络游戏的激烈和乐趣。



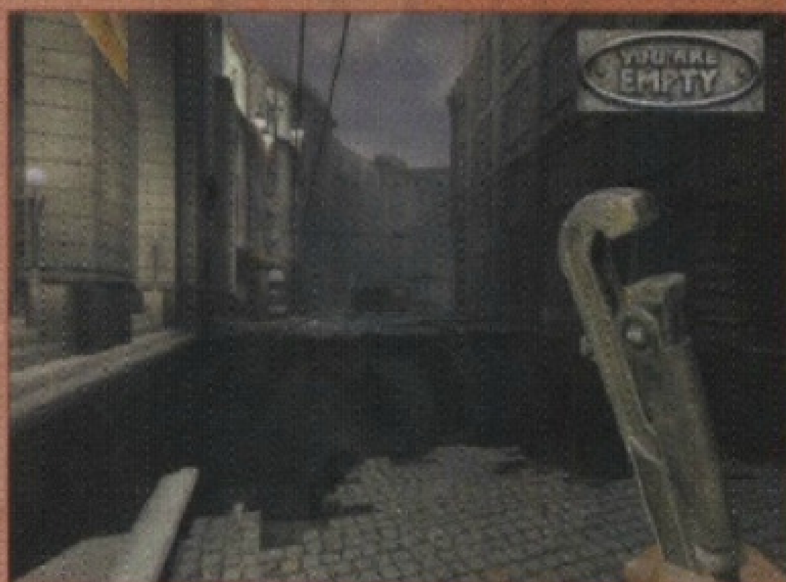
《街头篮球》全国联赛的官方首页

自2005年12月《街头篮球》开始运营以来，天联世纪宣称，目前该游戏在国内已达到了2000万注册用户，同时在线用户达30万。《街头篮球》的盈利主要分为两部分，其中75%将来自于向玩家销售虚拟道具，剩下25%为来自传统消费品厂商的广告收入，如游戏中人物穿的衣物品牌可冠上现实中的衣物品牌等，这就以异业合作的方式扩大了产品的影响，增强了产品的竞争力。目前《街头篮球》已经和一些国际著名的体育用品商签订了品牌合作备忘录。天联现在的定位是抢滩休闲体育游戏，在这个领域内还没有成功的先例。2006年休闲游戏的收入预计会超过角色扮演类游戏，而体育休闲游戏估计会在2007年、2008年奥运会前夕达到井喷期。所以，《街头篮球》肯定要在体育行业加大合作的力度。

可口可乐与天联世纪进行的市场合作，将世界首款多人对战篮球网络游戏——《街头篮球》通过可口可乐网站www.icoke.cn带给更多的年轻消费者，为青少年提供全方位的体育娱乐新体验。《街头篮球》"年轻，自由"的游戏特点与可口可乐"要爽由自己"的品牌理概念相得益彰。

目前，各网络游戏运营商的竞争集中在产品、渠道、市场推广、盈利模式等诸多方面。各开发商及运营商纷纷积极寻求新的利益增长点，以规避运作风险；同时，各运营商开始在异业合作上下功夫，虽然目前的异业合作模式仍待市场检验，但已充分显示在游戏产业的各个环节，竞争无处不在。P

类　型：第一人称射击
制　作：Digital Spray
发　行：1C
上市日期：2006年
推 荐 度：★★★★


扳手也能当作武器来应急


大批敌人被惊动、一场恶战即将上演


穿梭于黑漆漆的废墟之间


敌人被放倒时的姿态十分滑稽

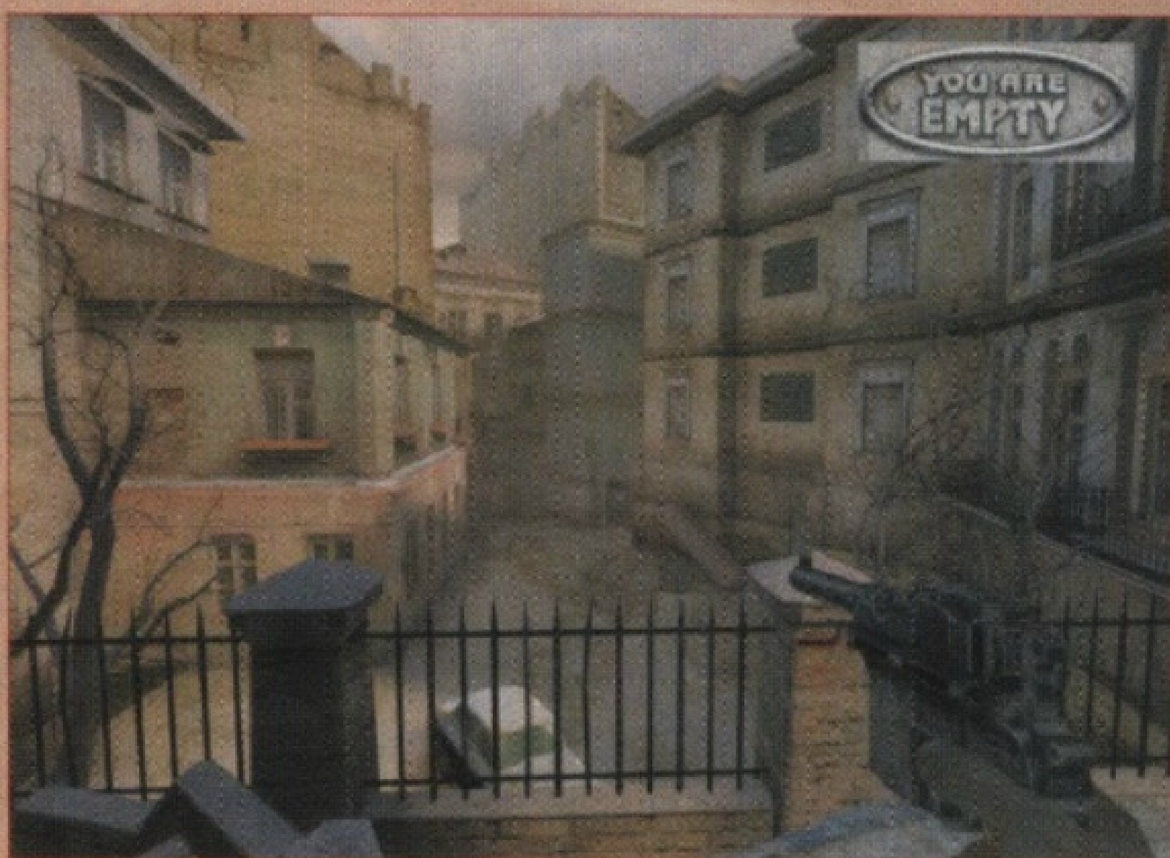

豪华的街灯与古朴的欧式建筑



你是空的 You Are Empty

■北京 迷路狗狗

自从以《生化危机》为代表的恐怖游戏在市场上大获成功后，这类题材的作品便成为各大厂商眼中的摇钱树被屡屡搬上游戏舞台。除《寂静岭》系列等一批移植作品外，电脑游戏领域近两年也涌现出许多情节曲折、视觉效果出众的原创恐怖类FPS游戏。例如，好评如潮的《止疼药》（Painkiller）、DOOM3、F.E.A.R以及即将问世的大作《掠食》（Prey）都属此类。看看北美同行在这一领域所取得的辉煌成绩，俄罗斯的游戏制作者终于也按捺不住了。下面要介绍的这部作品《你是空的》，就是俄罗斯Digital Spray制作组在恐怖射击游戏领域的一次全新尝试。


阳光穿过乌云撒向小镇街道

由于广大玩家对Digital Spray制作组还十分陌生，因此许多人开始纷纷猜测《你是空的》这款名称十分另类的作品究竟能达到怎样的品质。其实这种猜测完全是多余的，虽然本作仅为Digital Spray小组推出的第一款游戏，但其出众的品质已经引来众多发行商的注意。最终，俄罗斯最大的游戏发行商1C公司力压群雄，在游戏制作前期就将其发行权早早揽入囊中，由此可见这部作品的市场竞争力绝对不可小觑。

游戏采用了虚构的故事背景，时间定于二战结束后的20世纪50年代。在这个世界中，战后美国的经济实力日渐衰落，前苏联开始成为世界上最具影响力的国家。然而，前苏联政府的强权高压统治也遭到许多平民的反抗。随着人民寻求自由的起义战争愈演愈烈，政府开始寻找其他有效的镇压手段。此时，一批邪恶科学家研究出的新式武器，成为政府用来消灭反抗军势力的秘密装备。这种武器能吸取人类的思维并使人的身体发生某种基因突变，由

此可将平民变成战斗力惊人的变异战士来为政府效力。我们的主角就是反抗者里的一员，在战斗过程中不幸受到该武器的伤害，身体开始发生某种变化。这就意味着我们的主角必须在反抗政府统治的过程中，尽快找到消除自身基因突变的方法，以免沦为政府的爪牙。

由于本作是一款恐怖题材的游戏，因此自始至终都将给人带来一种紧张、压抑的感觉。玩家在游戏过程中会穿梭于众多风格特色不一的街区之间，从工业区到海港、从广场到地铁站，当然还有许多重要建筑也需要玩家独自一人进去闯荡一番。因为受到秘密武器的袭击，城市里的居民早已变异成怪物躲在阴暗的角落里。大多数城区在玩家到来时就已是一片荒废的景象，昏暗的天空加上周围一片死寂的气氛让人不寒而栗，仿佛以第一人称视角亲临僵尸横行的浣熊市或雾气缭绕的寂静岭一般。游戏里的建筑都经过精心考究，完全吻合20世纪50年代的欧式建筑风格。

游戏中共有25种性能、形态各异的武器装备可供玩家使用，大部分都能从20世纪50年代的历史中找到其原型。除扳手这类近战兵器外，Nagan老式手枪、PPSh冲锋枪以及Maksim转轮机枪，这些人们耳熟能详的苏制枪械也都将悉数登场。各种武器不仅外观上制作得极为逼真，就连射击时的后坐力以及弹道轨迹也都经过准确的调校。如此丰富的武器装备，自然意味着玩家要面对众多穷凶极恶的敌人。由于游戏里的怪物都是由普通居民变异转化而成的，因此单看外观就可辨认出其各自的身份，消防员、护士、芭蕾舞演员甚至是克格勃特工都将带给玩家不小的挑战。每种敌人都具有符合其身份的特殊攻击手段，例如，变异护士会用针筒向玩家注射毒液，农民会用镰刀向玩家发起进攻等。


是什么让这个怪物如此吃惊?

为了丰富游戏的可玩性，制作组把现今FPS游戏中最常见的驾驶元素也加入到本作中。虽然驾驶情节在整部作品中所占的比重很少，但那些20世纪50年代的经典老爷车，相信能带给玩家一种有别于传统游戏的感受。

如今FPS游戏里的电脑AI水平越来越高，敌人战术搭配的多样化让人们不禁感到游戏中的战斗越来越趋近于真实。《你是空的》将继续发扬前辈们传承下来的优良传统，敌人的AI水准将被再次提升到一个新高度。这一点不仅体现在同普通敌人的较量上，那些震撼人心的Boss战更将电脑的AI发挥得淋漓尽致。以往游戏中Boss战的打法一般比较固定，只要掌握其规律就会得心应手。而本作中的Boss才真正算是名副其实，大型怪物会根据玩家的动作来选择最佳的应对手段。例如，在玩家不停跑动时，它会寻找重物进行投掷攻击；当玩家躲在墙后时，它会撞倒石墙让玩家无处可藏。

除战斗环节外，该游戏的关卡设计同样十分巧妙。用剧情与任务来引导玩家的每一步行动，使游戏的节奏在时而缓慢时而急促之间灵活转换，从而将恐怖气氛与酣畅淋漓的战斗完美结合到一起。另外，作曲家Dmitriy Dyachenko为这款游戏量身定做的背景音乐也起到了画龙点睛的作用。其间融合了悠扬的管弦乐、雄壮的进行曲以及怪异的电子乐等多种风格，从而形成一种阴森诡谲的奇特味道。

最后，不可不提的是本作所使用的DS2游戏引擎。这个由俄罗斯1C Company公司亲自开发的强大游戏引擎，结合了当今多项著名图形图像技术，通过对凹凸纹理、放射光源以及实时阴影等强大光影特效的支持，游戏将呈现给玩家一个令人叹服的真实画面。当然，作为一款FPS游戏多人对战成分也是必不可少，虽然这方面的具体细节制作组并未透露，但从游戏主设计师Yaroslav Singaevskiy所说的“游戏的制作人员大多都是QuakeⅢ的忠实Fans”一句中，可多少了解到本作的多人对战模式情况。


手握镰刀体形肥胖的变异工人


三只变异的丧尸犬直冲过来

类　　型：第一人称射击
制　　作：Bohemia Interactive Studio
发　　行：未定
上市日期：2006年春
推 荐 度：★★★★


自从越战以来，直升机的空对地作战就是小型战役中常见的题材


陆空联合的立体战场势态，在游戏中也有所表现



武装突袭 Armed Assault

■上海 千叶城里伤心人

对于《闪点行动》的爱好者来说，一定不会对捷克Bohemia Interactive这个制作小组感到陌生。然而对于任何一个玩家来说，从2001年一代的发售至今还不见踪影的二代，这其间的等待都未免太过漫长和残酷了。好在Bohemia也通过各种渠道了解到热心玩家的抱怨，决定在一代和二代之间推出一款过渡性产品，就是今天要介绍的《武装突袭》。

小岛激战

首先需要明确一点，如今游戏界已迈入2006年，和《闪点行动》一代发行时的2001年完全不同，特别是这类军事战术FPS游戏，早已不是少数人的宠儿，而成了最热门也是最赚钱的题材。面对比以往广大得多的受众，Bohemia在《武装突袭》上必须有相应的重大改变才能适应新形势。在目前这种残酷的竞争局面下，创新已不再是《武装突袭》所能承担的任务，它更多的是继承和发扬。《武装突袭》的故事背景显得有点老套，其主要场景中一个400平方公里的小岛，单纯从面积来看是《闪点行动》的3倍。这个被政治势力一分为二的小岛分为南北两个部分，北方是东方国家乡村，南方是西方国家城镇。两种意识形态无法共存，这就给玩家扮演的角色以出现的机会。

轰平树林

Bohemia将游戏引擎重新制作，所以，当《武装突袭》来到我们面前时，《闪点行动2》是什么样子也就大致能了解了。这里特别要提到的是《武装突袭》中的树木，按理说，在常见的FPS游戏中，即便墙壁可打出个洞，也很少有人能把一棵树轰倒的。但在本作中，设计师们偏偏满足了玩家的这种要求。游戏中的任何一株植物都能被你用猛烈的炮火炸飞，可让你驾驶着坦克将它们推倒后碾入土中。当你把一大片树林推成平地之后，首先从感官上来说，有一种很诡异的成就感，其次还能对战略战术造成一定的影响。因为不光是森林可用坦克推平，栅栏也可用卡车撞掉，甚至连城镇都可用轰炸机炸平。要知道，《武装突袭》和《闪点行动》一样偏重于在开阔的地域上进行大范围的战斗，它不可能有某些战术游戏中的近身搏斗，所以引擎的这一新功能为玩家提供了使用更多战术的可能。

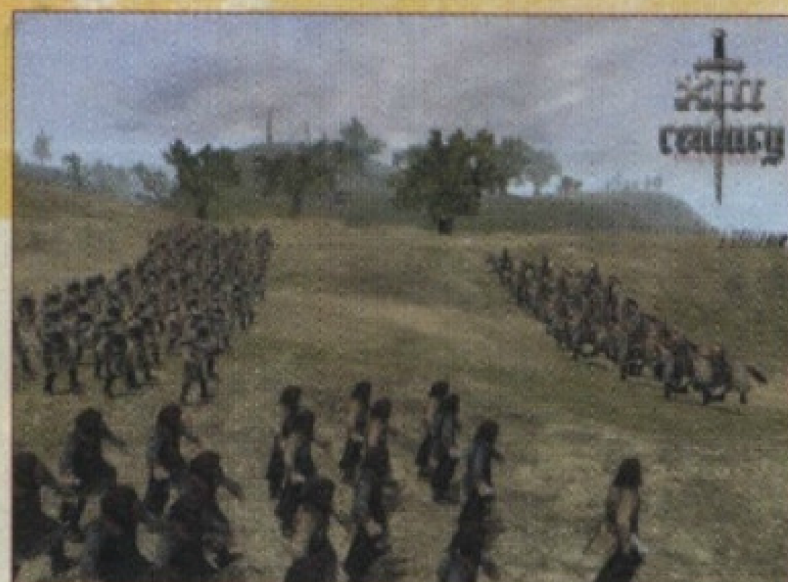
规模化作战

由于更加注重多人连线模式，《武装突袭》的设计者们将单人模式做得更加紧凑，关卡数量只有《闪点行动》的一半多。但是，在被称为“监狱模式”的单人战役中，玩家可通过扮演不同兵种反复进行游戏，从而达到训练效果。从这个角度来说，单人战役并没有削弱多少。《武装突袭》在多人模式方面推崇“规模化”作战，支持60人以上同时在线。同时，本作在AI方面也有较为突出的改进。你的队友会遵守你的命令，也会根据战场实际情况做出相应反应。比如相互之间进行掩护，寻找火力支援等。而敌军方面也会主动分析你所率领的小队有何防守弱点，并会根据地形等因素决定是否从侧面对你进行包围，或者在处于劣势的情形下呼叫增援。

对于《闪点行动》系列的忠实爱好者，以及军事题材、室外战术类游戏有偏好的朋友，《武装突袭》是你不可错过的一款作品。P



类　型：	即时策略
制　作：	OSW Games
发　行：	1C
上市日期：	2006年
推 荐 度：	★★★★☆


长枪兵面对重骑兵冲锋


威武的骑士团


普通持盾步兵，这是最基础的兵种

13世纪——剑与荣誉

XIII Century：Death or Glory

■北京 黑石头

中世纪战事一直是电脑游戏史上一个被广泛应用的题材，其中上市最晚也最成功的一部作品就是《全面战争》（Total Wars）系列的《中世纪——全面战争》。这部采用全3D引擎的游戏逼真地反映了中世纪的战场，更以独创的小队指挥方式最大程度去掉了游戏中的操作成分，使得胜负主要取决于玩家的战术运用。去年E3上，一家俄罗斯公司公布了他们正在开发中的即时策略游戏《13世纪——剑与荣誉》。消息一发布就引起了众多媒体的关注，甚至有许多媒体将其称之为《中世纪》第二。《13世纪》目前已完成了80%，预定今年年内上市。

从标题即可确认，《13世纪——剑与荣耀》的主题是中世纪时期，尤其是13世纪时欧洲诸国之间的战争。根据开发商公布的资料，玩家可以在法国、英国、德国、俄国、西班牙之中选择一国控制，与其他国家对抗。制作公司表示，他们为了再现当时的情景，作了相当详细的调查，因此游戏中所有的内容均可在现实史料中找到考据来源，甚至包括马匹使用的盔甲和刀剑武器的外形，可以说这款游戏即使被当作一套13世纪欧洲军事政治史也不为过。

作为历史题材游戏，尤其是硬派考据路线的严肃题材历史游戏，《13世纪》中包括了大量历史战役。其中有1214年法国内乱中的波维恩之役，1298年苏格兰反抗英国压迫的福尔克之役，1242年日尔曼与俄国间爆发的楚德湖之役，以及其他许多中世纪时期的战役。此外，游戏中也会出现许多著名历史场景，尤其是那些有名的城堡。目前确认将出现在游戏中的城堡包括以地势险要难以攻克的著名的加亚尔城堡（Chateau-Gaillard）、神秘的林肯堡（Lincoln）、古老的普斯科夫城堡（Pskov Kremlin）……游戏中还会出现超过60位的历史人物，包括菲利普二世奥古斯塔斯、霍亨斯陶芬王朝的弗雷德里克二世、爱德华一世、亚历山大·内夫斯基、西蒙·德·孟福尔、威廉·马歇尔等名人。当然，游戏中更少不了中世纪的士兵和武器了。你可在这里看到重骑兵、轻骑兵、轻装步兵、弓箭手、弓弩手、长枪骑兵、掷矛兵等。游戏中还会出现包括弩炮、投石车、攻城投石器和攻城塔在内的重装备，而且所有这一切都是根据真实史料制作完成的。

如果一款游戏只想依靠史料详细和考据真实来赢得市场，那也未免太不现实了。《13世纪》作为一款游戏同样有吸引人之处。与《全面战争》系列相同，《13世纪》也采用了全3D引擎，玩家可在游戏过程中自由旋转视角，从任意角度观看自己的部队和周围的地形。作为一款即将推出的游戏，《13世纪》的游戏画面远远超过数年前的《中世纪——全面战争》，无论是模型细节还是画面整体气氛都具有一流水准。而在游戏内容方面，玩家并非一定要按照历史进程推进游戏，而完全可以按照自己的想法进行。游戏中，不同国家的军队具有各自的特点，无论是法国骑士强有力的冲锋，还是威尔士长弓兵致命的远程覆盖射击，都在游戏内得到了充分体现。拥有这么多优点，相信《13世纪——剑与荣誉》一定可以在今年的游戏市场上取得不错的成绩。P

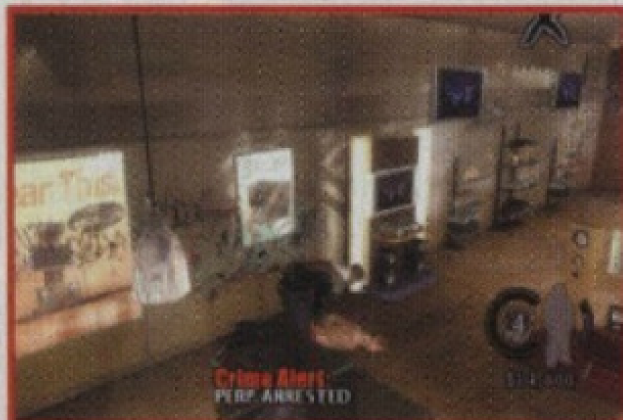
上市游戏热报

■晶合实验室 Anna

游戏名称 纽约侠盗 True Crime New York City

类型：动作冒险　制作/发行：Luxoflux Interactive
上市日期：2006年4月2日　推荐度：80

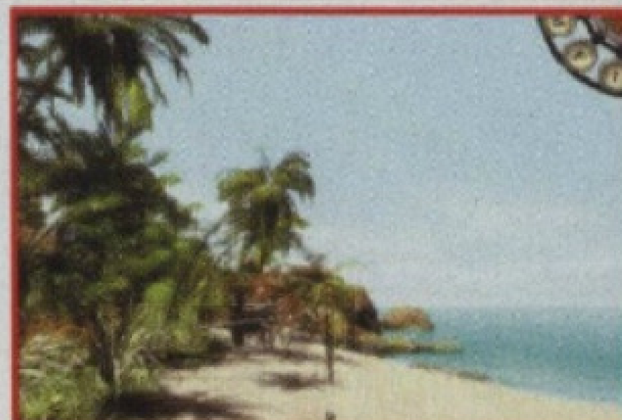
游戏的自由度极高。玩家可按照自己喜欢的模式来处理事情，而且，为了方便玩家追捕罪犯，游戏还提供了多种交通工具。



游戏名称 挑战——神秘圣典 Agon：the Mysterious Codex

类型：冒险　制作/发行：Viva Media
上市日期：2006年4月5日　推荐度：75

讲述的是塞谬尔教授为了寻找世界上12个被诅咒的游戏而展开的全球旅行。本作是整个系列中的一个部分，包括了游戏的前3个章节。



游戏名称 索尼克大冒险经典合集 Sonic Mega Collection Plus

类型：动作　制作/发行：Sonic Team
上市日期：2006年4月5日　推荐度：80

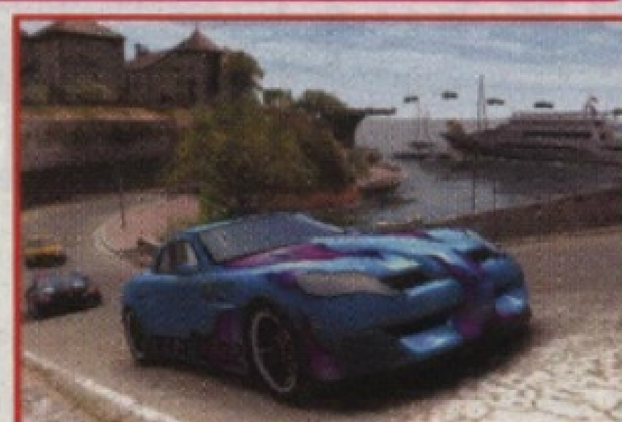
作为世嘉的招牌，想必没有哪个玩家会不认识的。本次的合集共收录了20款与之相关的游戏。



游戏名称 赛道狂飙——日出极限版 Trackmania Sunrise Extreme

类型：模拟竞速　制作/发行：Nadeo
上市日期：2006年4月6日　推荐度：80

本作是专为那些不喜欢常规赛车的朋友们准备的，加入了不少高难度的动作，像高速公路翻跟斗、跨越两个建筑物之间的鸿沟等。



游戏名称 泰托传奇游戏集2 Taito Legends 2

类型：综合　制作/发行：Sega
上市日期：2006年4月10日　推荐度：75

Taito公司经典街机游戏合集，收录了40款知名作品。



游戏名称 二战战役——柏林之路 World War II：Combat Road To Berlin

类型：第一人称射击　制作/发行：Groove Games
上市日期：2006年4月9日　推荐度：75

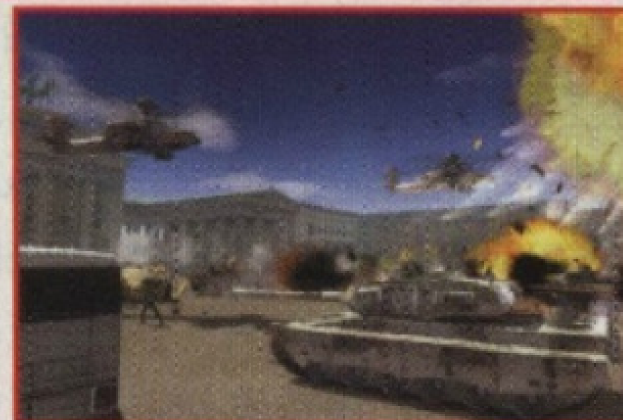
游戏的剧情虽然是虚构的，但场景、武器等全部源于二战时期的资料设计而成。游戏支持最多4人同时在分割屏幕中一起进行战斗。



游戏名称 世界军队之反恐战争 War On Terror

类型：动作　制作/发行：Digital Reality
上市日期：2006年4月9日　推荐度：85

虽然题材老套，但丰富的任务、精致的游戏画面以及多达60种的战斗单位弥补了这小小的不足。可用威望点数来购买新的作战单位。



游戏名称 竞速年代 Golden Age of Racing

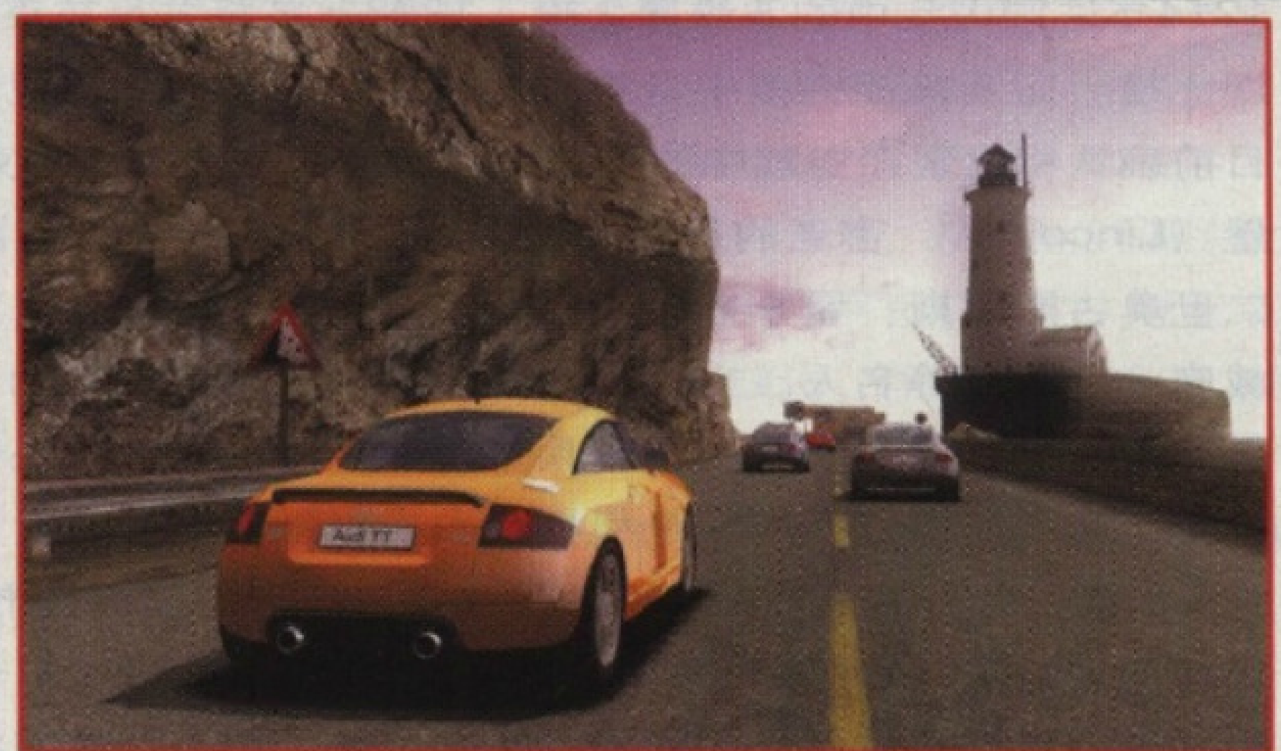
类型：模拟竞速　制作/发行：Brain in a Jar
上市日期：2006年4月13日　推荐度：75

本作中没有出现超级豪华或是现代感的赛车，所有的车辆全部是1960年时的模样。偶尔怀怀旧，也别有一番乐趣。



游戏名称 进化GT赛车 Evolution GT

类型：模拟竞速　制作/发行：Milestone
上市日期：2006年4月9日　推荐度：80



现在的大多赛车游戏已经习惯偏离传统定义了，加入了过多的偏门左道。而本作算是回归之作吧，去掉了花哨的功能，尽展赛车本色；强调驾驶的心理战术，注重的是车手本身的技能、战术和意志力。

上市游戏热报

游戏名称 咒语力量2——暗影之争
Spellforce 2: Shadow Wars

类型：角色扮演＋即时战略
制作／发行：JoWood Productions
上市日期：2006年4月7日
推荐度：90



游戏最大的特色就是将角色扮演与即时战略混合在一起。游戏中，玩家扮演了天神，在拥有自身技能、魔法和武器装备的同时，还需要建造基地、采集资源和培养军队，最终通过控制天神和指挥自己的军队去战胜敌人。

游戏名称 斯大林地铁站
The Stalin Subway

类型：第一人称射击
制作／发行：Buka Entertainment
上市日期：2006年4月10日
推荐度：85

一场阴谋正在悄悄进行，了解到秘密的玩家想要拯救自己和其他无辜的生命，就需要深入虎穴……游戏的剧情比较新颖，在操作、画面、AI等方面也制作得可圈可点，值得一试。



游戏名称 全光谱战士——十大锤
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

类型：策略
制作／发行：THQ
上市日期：2006年4月9日
推荐度：90



《全光谱战士》是美军训练士兵的专业级别游戏。作为其资料片，游戏在原作的基础上大幅增加了室内场景和作战单位。不但要求玩家本身身手矫健，还要有团队意识和战略眼光。

游戏名称 模拟人生2——家庭娱乐
The Sims 2: Family Fun Stuff

类型：模拟
制作／发行：Maxis／美国艺电
上市日期：2006年4月13日
推荐度：90

这已是《模拟人生2》的第3款资料片了。在本作中，加入了大量的新家具、服装和摆放在屋内的饰品。凡是你能想得出的家居环境，基本上制作者全为你考虑到了。



游戏名称 死刑犯——罪恶起源
Condemned: Criminal Origins

类型：动作
制作／发行：Sega Entertainment
上市日期：2006年4月13日
推荐度：90

胆小者勿玩。本作制作者深受恐怖电影《沉默的羔羊》的影响，在游戏风格、氛围营造上无不带有电影的影子。游戏使用了制作者自创的3D引擎，画面效果逼真，为更好地衬托出惊悚悬疑的气氛提供了保障。



游戏名称 魔法战争——黑暗征兆
Battle Mages: Sign of Darkness

类型：角色扮演
制作／发行：Targem
上市日期：2006年4月14日
推荐度：85

资料片中共设定了4场国家之间的战役，强调了英雄在战役中的作用，增加了新的魔法技能、兵种和种族，玩家还可通过控制不死族来进行游戏。游戏中的英雄们将带领自己的军队来完成整场战役。



也说轮回

关于《古墓丽影——传说》的二三事

■本刊游戏评论组 大漠奇侠

2006年11月是《古墓丽影》发售10周年纪念，但Eidos不可能有耐心等到那时再推出游戏的最新一代《古墓丽影——传说》（Lara Croft Tomb Raider: Legend，以下简称为TRL）。被SCi收购后，虽说Eidos的品牌战略已平稳了许多，不再像《古墓丽影——黑暗天使》发售时亟需它为整个财年粉饰太平，可是你能感觉到，他们多希望TRL能重振劳拉·克劳馥的名声。不管对这个知名的游戏系列，还是对Eidos自己，象征的意义和口碑似乎比销量更加被人关心。

关于历史

说实话，在玩到TRL之前，我并不太担心这款游戏会像它的上一代那样不走运。从一些事先透露的视频里可感受到游戏的大致风格，那就是向1996年的那一款《古墓丽影》致敬。我这么说并没有讽刺的意思，我想说的是，在1999年的《古墓丽影——最终启示录》发售之后，劳拉前进的方向就迷失了。也许那个时候的玩家和评论者距离1996年还太近，他们被每年一作的高密度轰炸搞得晕头转向，间或又生出些对游戏骗钱的愤恨。但凭良心说，前4代游戏都保持了较高的水准，而且每一作都具有不同的风格。我不想一遍遍地说，直到今天《古墓丽影》仍是一款被低估的游戏，可是如果你在那时恰好喜欢动作游戏，又耐心地玩过前4代游戏，至少你的观点会比你看到的许多论调要中肯得多。


《古墓丽影》中的迷失山谷，远景完全隐藏在黑暗里，这与TRL中的秘鲁在感官上有很大不同

很惭愧，我不是一个在1996年就认识《古墓丽影》的人。第一次碰见它还是在1998年夏天，在一个大学同学家里，他像是个游戏启蒙者一般，挨个演示了那时流行的数款游戏，比如FIFA 98，可我就一眼看上了那款《古墓丽影 II》。我看到的其实是威尼斯那一关的场景，劳拉驾着汽艇在河道里纵横，与敌人战斗，当然还有那个有名的计时机关——最后需要操纵汽艇冲上长坡，撞破玻璃窗穿过天桥，从另一边重新跃入水中（虽然当时是利用Bug过去的）。

我的第一印象是对威尼斯风光的喜爱以及对游泳、驾船的新鲜感。可后来，我发现自己更喜欢《古墓丽影》原作中的古罗马竞技场、亚特兰蒂斯以及埃及的大金字塔。限于当时的机能以及引擎设计的缘故，《古墓丽影》中游戏场景的天空和远景全部被处理成黑色，看起来每个场景都像是幽暗的黑夜，只有自己附近的区域是能被清晰看到的。感谢这不得已的设计，就像我们喜欢《寂静岭》中不得已才添加的迷雾那样，它带给人一种莫名的神秘感。如果你行走在《古墓丽影》第三关的迷失山谷里，目睹在你身边不断涌出的迅猛龙，那种感觉是挥之不去的。事实上，这正是许多《古墓丽影》爱好者之所以喜欢它

的最原始理由。当然，许多人能留在游戏里还要感慨游戏的优良操控感。直至今天，我仍觉得一个来自欧美的制作组能在3D游戏的起步阶段做到这一点很不可思议。要知道，欧美厂商后来出了很多操控糟糕的动作游戏，包括《古墓丽影——黑暗天使》在内。有时，你会觉得《古墓丽影》是一个异类和偶然，它发明的基于"格子"的跳跃显然灵感来自更早的2D横版动作游戏（比如Jordan Mechner的《波斯王子》），可在它的手里，却将这一设计镶嵌在3D的场景中。因此，它总是有这样的设计：一个宏大的场景中有数不清需要跳跃、攀爬的对象，你可能需要设计出最简练的动作连接、通过不间断的连续滑行和跳跃到达某处或通过某些特定机关。在这一过程里，你不只是逢沟起跳、遇水过桥，而是需要解决一个个所谓的"动作谜题"，其复杂程度不亚于许多冒险游戏中的纯解谜元素（这里涉及到精确控制，在后文中还会提及）。当然最吸引人的是，你可能知道关卡的结束地点就在咫尺之外的悬崖对面，却要想尽方法才能到达。


《古墓丽影 II》的威尼斯，它是笔者，也是许多玩家的美妙回忆

好了，罗嗦这么多，只想在谈到TRL前明确这个系列的价值，它就是一个给喜欢探险、喜欢跳来跳去的玩家的游戏，你会像喜欢最近的《波斯王子》三部曲那样喜欢它。如果你只是喜欢无双乱舞，或只是喜欢Snake，那我们各喜欢各的。如果你无视动作游戏，却又想对它说点什么，那我只能说：别可笑了！

关于"传说"

请看标题，我将游戏的名字写作"传说"，而非很多人称之的"传



其实这场摩托车追逐十分过瘾

奇"。这样称呼的理由在游戏中很明显：整个游戏的故事是围绕亚瑟王和王者之剑（Excalibur）的传说展开的，或者你也可以说是一个与之类似的故事。在秘鲁看到关于Tiwanaku女王的事迹板时，劳拉说："一个出身卑微的年轻人最终成为英明的君主，他的身边总有一位巫师朋友的帮助，他的神奇来自一柄魔杖或一把宝剑。后来他升了天堂——每个文明都流传着类似的传说。"

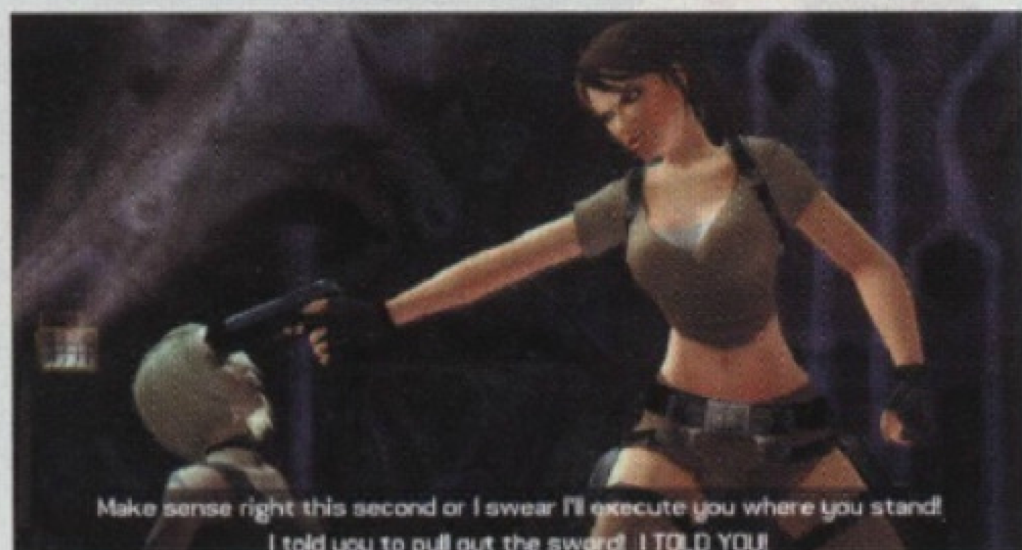
也许在TRL的续集里，劳拉真地要去天堂——传说中亚瑟王安息的岛屿Avalon。这是TRL留给人的无尽悬念，也是它令人遗憾的地方：整个游戏只有9个关卡，虽然每关的长度都很可观，但比之以往每作动辄30个关卡的风格，TRL的游戏长度显然不能叫人过瘾。可毕竟我现在想说的是是否过瘾，而不是像《古墓丽影——黑暗天使》那样整个游戏都给人一种莫名的混乱之感。不知这种游戏长度的变化是因为开发进度过慢而"腰斩"，还是更换了制作组之后的风格变化。

事实上，TRL给人的第一印象和它所有的前作都不一样。一进入游戏，开头那段快速剪接的蒙太奇就十分特别。看到游戏主菜单后，你会发现以往每作以《古墓丽影》原作稍作变奏而成的主题音乐不见了，代之的是全新风格的"热带音乐"，空灵而令人振奋。开始游戏后，最令人不适应的是游戏的操作。虽然劳拉的创造者Toby Gard早就声称TRL的操作将不严格基于"格子"，可事实上现在的操作变成了标准的游戏机方式：PS2上以左摇杆控制跑动方向，右摇杆控制视角转动；PC上则完全是《波斯王子》的控制方式，劳拉的行动不再是《生化危机》式地按左右键转身，这就意味着你不能再以自动的追尾视角对劳拉的动作进行精确调整。这是以前不敢想象的。有人在论坛发帖说："我喜欢精确控制，我不喜欢按下方向下，劳拉就会转过身来面对你。"的确，这种变化需要适应，但没有想象中那么糟。用鼠标控制视角转动有时会比以前行动更迅速，虽然偶尔有些小问题，而且被斥之为"抄袭"，但并没有从本质上削弱游戏的操控感。重要的是，当你控制劳拉跑步时，她还像以前那样轻盈。而且，一旦你拔枪应对敌人，控制方式会自动变成前后和左右侧移，这时你就可作出令人怀念的后空翻了。

在剧情上，Crystal Dynamics显示了他们自《凯恩的遗产》系列以来一贯的细腻风格。如果把以前的游戏看成长篇连续

剧，TRL则是一部情节紧凑的电影。当劳拉站在秘鲁的废墟前追忆她和Amanda的历险时，镜头的流转十分自然，“观众”则很容易入戏。当然，TRL不但在每关的开始、结尾、关键情节处有得当的过场动画，从劳拉日常与Zip、Alister等人的对话甚至是她的自言自语里你能感觉到角色的塑造更为立体，而劳拉一贯话语简练的幽默则得到了很好的保留（以前的游戏没有字幕，或许玩家们很少能注意到）。相比前作的麻烦缠身，还是这种风格更能被劳拉的Fans接受。

这些关键的保留很容易让人重新找回从前的感觉。Crystal Dynamics至少比3年前的Core Design清楚，玩家需要的是什么，他们应该留下什么、改掉什么。不过很遗憾，Crystal Dynamics在关卡设计上的努力还需加强。一个深刻的感受是，你几乎不费吹灰之力



TRL是一个关于亚瑟王“传说”，同样是一个关于背叛的现代故事

就能独自完成游戏，并且找到绝大多数的秘密地点，甚至觉得没有去论坛讨论的必要，这在以前十分罕见。就像在《古墓丽影——黑暗天使》中那样，你有时面对的是一个巨大场景，但可供探索和到达的区域不多，某些关卡的路线过于直白。比如在日本，很明确，你只要在大楼外面跳来跳去就可以了。还好从加纳开始，关卡的设计渐入佳境。经典的高台跳水、在几条瀑布之间的曲折旅行都令人难忘。而且一个有趣的现象是，大部分关卡中Gold Rewards的取得都比解开本关的关键谜题更具挑战性。玻利维亚那一关的Gold Rewards就需要把有“跷跷板”那个房间的门升起刚好一半，才能拿到门上面的金牌。尝试的过程虽然有些烦恼，但这也是以前大家喜欢的《古墓丽影》的一部分。

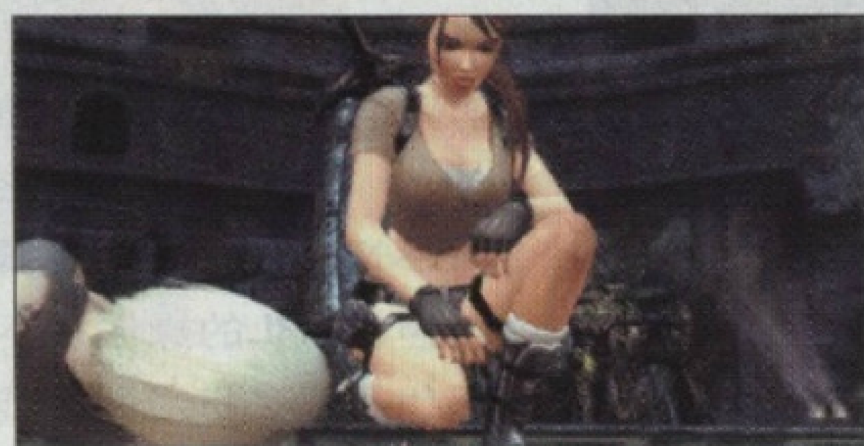
关于劳拉和她的轮回

如果说10年来《古墓丽影》最大的变化是什么，那一定是图像效果上的。10年前，它是3D游戏的先锋，是普及3D加速卡的功臣。现在，它在TRL中留下一个NGC选项（Next Generation Content）让大多数PC玩家望着隔靴搔痒。从字面上可看出，这是对应Xbox 360的效果，打开NGC选项后会应用Xbox 360级别的高精度材质和光影等效果。只是在中等配置的PC上打开NGC选项就像看幻灯片一样，很多特效显示出的效果也有问题。


加纳，一个经典的古墓式关卡。在瀑布间穿行会勾起你许多回忆

和图像效果形成强烈反差的是游戏玩法的不变。10年如一日，劳拉干的仍旧是“考古”的老本行，她的日常作业依旧是在断崖之间攀来跳去。她需要变化吗？或许需要，可《古墓丽影——黑暗天使》就很不成功。如果不是因为赶工，它还不至于备受指责，可即便它没有技术问题，还是很难有人会喜欢东躲西藏、善于潜行和徒手格斗的劳拉。劳拉的形象，骨子里是一股贵族的傲气和优雅，即便她是女人（这一点很招人妒忌，但大多数的爱好者首先喜欢的是游戏本身，而不是冲着她身体的某些部位自发地形成偶像崇拜）。事实上，这款游戏从诞生就面临改变的问题，因为它一开始就接近完美，以至于细枝末节的更改既不被重视，又显得画蛇添足。反过来，让它发生伤筋动骨的改动也并不现实。况且，玩家的口味也很奇怪，当他们觉得游戏因循守旧时希望变革，而变革之后却发现以前那样很好。也许你认为，不能因为《古墓丽影——黑暗天使》革命不成就否定革命的可能性，那么你又有什么好主意呢？

不可否认，在劳拉出名的过程中，有很大的炒作成分。游戏发行商出于利益考虑，也乐于见得劳拉被包装成性感偶像。但这些和游戏本身没有关系。其实，也许我们都该换个想法：《古墓丽影》就是《古墓丽影》，它的生命力就是美妙的跳跃和古迹探险，为什么一定要求它这样或那样去改变呢？TRL是这个观点的一个注脚：这款游戏严格来说90%的游戏方式都来自10年前的《古墓丽影》，但在优秀的场景美术、精致的动作设计以及子弹时间这种花边小料（有但还不至于恶俗到频繁使用）的陪衬下，还是显出了新鲜的面貌。


Amanda击破，下一站是天堂

好吧，我承认写这个稿子真特别，几欲写成另一篇《游戏与女性的火星乱侃》，虽然与大嘴六一的观点可能南辕北辙。但《古墓丽影》这款游戏的确背负了很多东西，人们也太喜欢从表象浮想联翩，这或许也是游戏命途多舛的原因之一。好在，TRL算是把已迷失的方向找了回来。记得有人曾问：“除了晚礼服的噱头，劳拉还能带给我们什么呢？”嗯，你可能不是这款游戏的Fans，她只为Fans活着就好了。

是为一个轮回。

是谁谋害了「大富翁」？

■本刊游戏评论组 大嘴六一

进入2006年，曾在上个世纪末称霸一时，在单机游戏领域风光无限的《大富翁》家族迎来了一脉单传的第8代继承人——年轻的《大富翁8》宣布正式接管家族产业。这对于《大富翁》家族来说是件大事，若要换作10年前，在单机游戏领域又何尝不是万众瞩目的盛事？想当年，《大富翁》家族的两位先人白手起家，创下好一番兴旺事业，之后《大富翁3》《大富翁4》等几位老爷子在任时也丝毫没辱没了先人名头，这几位接掌门户的年头里，天下英雄好汉虽多，但又有谁敢不对其退让三分？殊不料时过境迁，轮到《大富翁8》当家作主之时，却发现一无情事实——家道中落，坐吃山空，早已不复当年盛景，接任之日一轮鞭炮放过，却只惊起门前麻雀几只。冷冷清清，何其凄苦也！



《大富翁8》里阿土仔的重新登场，却给人物事人非的感觉

这偌大的家业，怎可说败便败了？究竟是谁谋害了"大富翁"？经过一轮轮的海选后，最终有4位犯罪嫌疑人力克群凶，杀入了最后的凶手总决选。"以我爷爷的名义起誓，大嘴六一今日一定要找出谋害'大富翁'的真凶！"

凶手候选人1：玩家

嫌疑指数：25%

说起来，这《大富翁》家族当年的几位开山祖师固然英雄了得，但若是没有无数玩家的鼎力支持，又如何建得起一宅豪门？玩家便如同"水"，可载舟，亦可覆舟，这道理放之游戏世界皆准。回想当年，不论男女老幼，谁可抵挡《大富翁》的魅力？人人掷骰子，个个抢地皮，虽说你坑我，我害你（当然是在游戏里），却备感融洽，感情猛增。大嘴六一便曾与MM相依相偎，共用一个鼠标，共看一个屏幕，游戏里那沙隆巴斯一记飞弹炸得乌咪灰头土脸直奔医院，虽换来现实中MM一记粉拳，却也挨得满心蜜甜。所谓"热座"模式，便是一把椅子轮流坐，一只鼠标轮流握之意，《大富翁》与《魔法门之英雄无敌》两大豪门均是这"热座模式"的典型代表。时至今日，"热座模式"已成了博物馆里的陈旧名词，亲朋好友团团围坐共玩《大富翁》的情景也变成了脑海里的残像。当年的《大富翁》玩家都去哪里了？哪里也没去，只是他们长大了而已。需要严正申明的是，《大富翁》并非是所谓的"幼稚"游戏，尽管有着卡通可爱的风格，但简单"强手棋"规则带来的激烈对抗与丰富计谋却真正做到了"老少皆宜"。由此可见，并不是玩家长大后会放弃"幼稚"的《大富翁》，而是这帮家伙长大后放弃的东西太多，《大富翁》只是其中的一个而已。实际上，在《大富翁》家族最鼎盛期时期，看似门下玩家无数，实际上却有一半是吃白食的，到了ADSL的年头，吃白食的更学会了手持利器"宽带"明抢，任你练就"SF神功"护体，我也会"徒手拔光驱"之绝技。最终的结果只能闹个两败俱伤。

老一代的玩家退出了，新一代的玩家若能接上班，《大富翁》也不至于迅速衰落至此，但事实并非想象中容易，原因何在？第2个凶手候选人神秘地浮出了水面……

凶手候选人2：网络游戏

嫌疑指数：30%

《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》毫无疑问是根正苗红的单机游戏，但《大富翁》却多少有一点异质——它最大的乐趣



不在于自娱自乐，而是与人竞争对抗。在《大富翁》中，没人愿意长久地跟电脑叫劲，在那个网络游戏还没有崛起的时代，“热座”上的轮换虽然相当麻烦，但玩家们仍然乐此不疲。在简单的规则下，兄弟姐妹们一起欢娱地享受着游戏的乐趣，有竞争、有输赢，最关键的是，有情感和友谊的交流——能坐在一起玩《大富翁》的，绝对没有仇人。



《大富翁5》是系列发展的一个转折点，但是平心而论，错不在它

但是，《大富翁》虽然充满乐趣，但它却太简单。在发达而品种繁多的休闲网络游戏面前，《大富翁》赖以生存的“热座模式”就像是一个在穿着耐克鞋玩滑板的少年面前赤脚滚铁环的小孩，更不用提那些花样百出的大型网游。同样是“竞争与交流”两大要素，几个人的小打小闹怎能与堪称浓缩现实社会百态的网络游戏相比？我等半老人家常常感叹着：“现在的孩子真是早熟”，若说“竞争”，在《大富翁》中被人抢去北京城黄金地段一栋房，顶多付之一笑，但若是在WoW中被人抢去一件紫色套装，只怕得具有非同一般的心理承受能力；若说“交流”，通常4个人就是最佳参与人数上限的《大富翁》更不能与成千上万人在线的网络游戏相比，想在游戏里找个MM卿卿我我更是白日做梦。即便是有网络游戏打上门来，要摘下《大富翁》的金字招牌，只怕也是理所当然的事——谁才能造就真正的“大富翁”？这款游戏玩得好因此能在游戏里赚100万，终究比不上那款游戏玩得好却能因此在游戏外赚100元，人家的身家装备可是能换成真金白银的人民币。

话说回来，两三轮骰子随意掷，四五个好友轻松玩，喜爱《大富翁》的恬淡高人自然不会绝种，但却呈现出越来越稀少的态势。第3个凶手候选人对此难辞其责……

凶手候选人3：《大富翁》家族自身

嫌疑指数：30%

自打姚仙创世，《大富翁》祖上自立门户以来已有十年零七，《大富翁》家族先后经历8代传人，均是一脉单传，不容半点闪失。俗话说“创业难，守业更难”，俗世10余年，游戏世界便过沧海桑田，若不能自我突破，便难免被淘汰的命运。《大富翁》家族以“强手棋”规则起家，天生受到非常严重的发展局限，经历第3、第4代继承者的不断完善，在达到相当的高度后，便遇到不可不创新的瓶颈。虽说“不破不立”，但《大富翁5》却又犯了操之过急、全盘推倒的错误，在将游戏类型改为即时制后，原有的游戏感觉几乎一扫而光。应该怎样评价这次创新？必须说，它的观念在当时太超前，已完全超出了玩家期待的范围，尽管创新的初衷是好的，却只能成为《大富翁》家族有史以来最失败的一代。当家族的掌权者们醒悟过来，为《大富翁6》制定了回合制、即时制于一身的特性时，市场份额已惨遭流失，《富甲天下》等新兴势力趁机抢班夺权，在《大富翁》家族起火的后院里又添了一把柴。

这之后，历代《大富翁》的革新无非是换几张地图、加几个道具，难在根本的系统和规则上动手脚，谁敢再出当年弄巧成拙的差错？而即时制以及其衍生的对战关卡也颇有些姥姥不疼，舅舅不爱，地位着实尴尬。不过，历代《大富翁》的问世都有一群人气角色保驾护航，孙小美、阿土伯、钱夫人、沙隆巴斯……个个都是大名鼎鼎，虽然角色出身是不起眼的桌面游戏类型，但受欢迎程度却远超一般的RPG角色。一直以来都有人建议让这帮角色自立门户，另闯一番天下，例如角色扮演、经营模拟乃至恋爱养成，何必死守一脉单传的香火？但自打《大富翁5》惨遭滑铁卢，网络游戏又大兵压境的局势下，没有明朗的市场前景，谁又敢作此大举动？这一脉香火虽然飘摇，但至少是来得正宗，不愁即刻熄灭罢了。



即时关卡过快的游戏节奏违背了系列轻松惬意的风格，一直形同鸡肋

凶手候选人4：时间

嫌疑指数：15%

究竟是谁谋害了“大富翁”？也许没有明确的答案。“三十年河东，三十年河西”，《大富翁》作为一款桌面游戏，历经8代而不倒，已堪称奇迹。君不见号称欧美三大RPG的《创世纪》《巫术》《魔法门》系列也最终走向了衰落，究其原因，也都大同小异，而《大富翁》的特殊游戏类型也注定了其难有更宽广的发展空间。再加上电脑技术的日新月异、玩家口味的不停变化，《大富翁》家族在单机一线奋斗了这么多年，也到了应该退居二线的时候了。

美人迟暮，英雄气短，其实带走这一切的，是时间。不过，留在玩家心目中的美好回忆却是时间无法带走的。是谁曾带来了最纯粹的娱乐、最温馨的交流？让我真心地说一句：“谢谢你，大富翁！”

三国志11 高级进阶指南

■北京 赤军、蓝星

技巧总说明

有很多朋友认为，相比《三国志Ⅸ》来说，《三国志11》更像《信长之野望12·革新》，是因为支撑本代游戏核心的，和《革新》一样也是科技树。虽然名称改成了“技巧”，但实际上换汤不换药。和《革新》一样，本代《三国志》的科技树也是单线发展的，而且等级只有4级，还没有《革新》多。不过比《革新》略微成功一点，就是很多科技（或者称之为技巧）所产生的效果都非仅仅数字上的变化，而是可亲眼看见的。不像《革新》，除了筑城系以外，大部分科技全都太过形而上了。是的，你可切身感受到发展某项科技后自己的部队确实变强了，但也只是感觉而已，很不直观。下面让我们先来开列一下游戏中所有可开发的技巧吧，全部都是与战争相关的，或许因为本代内政系统太过简单，所以也不设定相关内政的技巧。

种类	技巧	说明	重要性
枪兵	枪兵锻炼	枪兵战法威力加强	低
	兵粮袭击	使用枪兵战法攻击时可夺敌部分粮草	中
	奇袭	在森林地形枪兵部队攻击时不受反击	低
	精锐枪兵	枪兵部队攻、防和移动能力都增强	中
戟兵	戟兵锻炼	戟兵战法威力加强	低
	矢盾	戟兵部队遭弓矢攻击时有30%几率不受伤害	中
	大盾	戟兵部队遭普通攻击时有30%几率不受伤害	中
	精锐戟兵	戟兵部队攻、防和移动能力都增强	中
弩兵	弩兵锻炼	弩兵战法威力加强	低
	应射	弩兵部队遭到弓矢攻击时会发动反击	中
	强弩	弩兵部队射程增远1格	高
	精锐弩兵	弩兵部队攻、防和移动能力都增强	中
骑兵	骑兵锻炼	骑兵战法威力加强	低
	良马产出	骑兵移动力加强	中
	骑射	骑兵可远程攻击	低
	精锐弩兵	骑兵部队攻、防和移动能力都增强	中
练兵	熟练兵	士兵气力上限增加20	高
	难所行军	士兵可通过间道和浅濑，通过栈道时不受伤害	高
	军制改革	将领带兵数上限增加3000	高
	云梯	部队对据点的攻击力增高	中
发明	车轴强化	兵器移动力加强	中
	石造建筑	可建造石壁以取代土垒，并可造石兵八阵	低
	投石开发	可建造兵器投石车和斗舰，以及设施投石台	中
	霹雳	投石攻击一个目标时，会同时伤损周边目标	中
防卫	工兵育成	据点和设施每回合难耐久度恢复量增加	低
	施设强化	可建造砦和连弩橹以取代阵和弓橹	中
	城壁强化	可建造城寨，据点的耐久度增加	低
	防御强化	强化据点的反击能力	低
火攻	木兽开发	可生产木兽以取代冲车	低
	神火计	火计延烧范围增加到3格	高
	火药炼成	可放置火炎种、火炎球以取代火种和火球	中
	爆药炼成	可放置业火种、业火球以取代火炎种和火炎球	中

精品	总评 8.8
制作	KOEI
发行	KOEI
载体	CD×2
类型	策略
语言	日文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：9.5　音效：9.5　创新：8.0　剧情：9.0

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：1.28GB

从右表可以看出，练兵系的技巧是一定要优先开发的，气力增加20，预示着你能多使一到两个大招或计略，而将领带兵数上限增加3000更是重中之重。“难所行军”也是一个相当有用的技巧，开发出这个技巧，你的部队就可抄小路，走浅滩，快速突进到敌方城下。更有趣的是，如果你开发出了这个技巧，而敌方没有，偏巧敌城附近就有一片浅滩，那么又会发生什么事情？你将部队布置在浅滩的一侧，敌军毫无办法，只能傻傻地绕路来迎，等他们离城远了，你就可猛冲过去，把基本不设防的城池瞬间拿下（可在襄平附近尝试此计）。


“难所行军”研究完成后，襄平西北的浅滩即可通行


在狭窄的山路上，“骑射”多少可发挥些作用

有些技巧看似有用，其实意义不大，它只是更好的过路技巧而已。比如说骑兵系的“骑射”，乍看起来能冲锋能射箭，这骑兵岂不是无敌了？然而事实上，骑兵战法威力很大，普通攻击也可圈可点，射箭终究是副业，伤害力很小，只有被堵在地形狭窄的地方，用计估计无法成功，才会考虑射箭。如果电脑掌控着能骑射的骑兵部队，那你可该高兴坏了，堂堂赵子龙就是这样被我擒住的——骑兵适性S的他竟然始终不肯冲我的部队，全用射的！

再比如发明系的“霹雳”，开发成功后投石车、斗舰、投石台都可一打一大片，岂不是很爽？但你千万当心，因为这种面攻击是不分敌我，一概损伤的，所以在与敌缠斗的地区千万别盖投石台，投石车和斗舰也请千万掌握在自己手里，别让电脑委任，它真地会不管三七二十一，伤敌并损己的！

把话题拉回来，技巧要怎样才能开发，怎样才能获得呢？这就要讲到咱们前面反复提到过的技巧P值了。这个值最高为1万，只有积累到一定程度，才能消耗技巧P值和金钱，派将领去开发技巧。8个系的技巧是一级一级上升的，前一个技巧是后一个技巧的基础，不能跳跃，1级技巧需要1000技巧P值、1000金，2级技巧需要2000技巧P值、2000金，3级技巧需要3000技巧P值、5000金，4级技巧需要5000技巧P值、10 000金，技巧的开发时间和所委派的将领能力有关。

在本代游戏中，人物明显不如兵种，兵种明显不如技巧，所以科技才是第一生产力……啊不，我是说技巧P值相当重要。那么，技巧P值又是怎么获得，怎样积累的呢？

首先，你要搞好内政。相当多的内政指令都会为你增加技巧P值，比如盖建各种内政设施，一次可增加P值30点，再比如征兵和制造武器、养马，一次最多可增加P值10点，此外还有巡查、搜索和制造船只、工程器械等，都会增加技巧P值。除内政以外，军事方面也很重要，训练和盖建军事设施（不包括火球等物）也都会增加P值。增加P值最多的是登用武将、消灭敌部队、攻陷敌据点，以及计略和外交等。此外，触发特殊事件“铜雀台”以后，你就能在领内盖建唯一内政设施“铜雀台”，每回合都自动增加技巧P值。此外，拥立汉天子也有相同效果。毁坏敌势力的铜雀台，就可将其


在拥立汉帝的情况下，每回合都可以得到额外的P值


公孙瓒一开始骑兵技巧就很高

抢到手中，你自己将能在不触发事件的情况下得到建盖的权力。追放将领将会失去数点P值，同时让手下将领结为夫妇或者义兄弟，每次都要花费500点P值。夫妇和义兄弟的价值如前篇所述，是相当重要的，所以可考虑暂缓某些用处不大的技巧的开发而先把有能力武将设为自己的义兄弟或配偶——他们绝对忠诚，不怕挖角。

不同势力初始时所会的技巧是不同的，比如公孙瓒、马腾的骑兵技巧上来就比较高。新设势力上来所有技巧全都未开，不过不用怕，电脑开发速度是很慢的，你很快就能超越他们。

战略全指导

开始一个剧本，选择你所要控制的势力，或者创设新势力，要注重的关键点都是不尽相同的。首先要注意的是，有一个势力与他势力全都不同，那就是第1时期的黄巾军，黄巾军内部架构自成体系，没有官职一说，为了达成平衡，黄巾将领初始可带兵数就相当高，例如张角可带兵15 000，其余的全都能带13 000。

爵位	控制城池	可带兵
皇帝	24	15000
王	20	14000
公	16	14000
大司马	14	13000
大将军	12	13000
五官中郎将	8	12000
羽林中郎将	6	12000
州牧	4	11000
州刺史	2	11000

控制非黄巾势力，最重要的就是及时扩展领地，领地大了，君主的爵位就会上升，爵位分9种，如上表所示。

占领城池越多，官爵也就越大，君主可带兵就越多，相对地，可封给部下将领的官职等级也就越高，这些将领可带兵的上限也就会随着增长。

前几个时期创建新君主，最好定在江东、淮上或南荆州这些地区，因为附近有数座空城，便于你快速占领之。请放弃西南蛮荒之地，那里地形复杂，道路曲折，城与城之间的距离也太过遥远。相信我，你一开始那点军粮，很难走到别的城池去。

建业是最好的根据地，因为它是南方少有的大城市，大城市可盖建的内政设施较多，你应该尽快盖起几处农场和几处市场，即便无法使自己衣食不愁，也多少有点倒买倒卖的本钱。请牢记，将领的俸禄每月都要从所在城的金钱里扣除，钱不够，发不出工资，他们的忠诚度可是会持续下降的，所以千万别把钱全都花完。

有了比较稳定的经济来源，你就可盖兵舍和武器设施，开始扩军之路了。本代游戏有个很烦人的设计，那就是不仅每员将领每回合只能干一件事（部分任务可能要花费更长的时间），而且还限制了总的行动力点数。行动力最高255，前一轮没用光，可累积到下一轮去，但无法超越上限。游戏前期，相信对你扩充实力制约最大的是金钱、粮草、将领的数目，那么在条件允许的情况下，尽量把行动力都花完吧。因为只有辛勤劳作，一员大将都不让他闲着，才能最快地积攒技巧P值。

因为行动点数的限制，你很难同时兼顾超过5座以上的城池，那么就请及时将比较安全的城池委任为军团。军团长不能指定，内定由官职最高的将领充任，同级别官职优先考虑武官，然后是文官，全都无官职则定为统率最高者。

本代游戏战斗并不算困难，而最艰难的时刻往往出现在四面皆敌时。尤其当你刚打下一座敌城，城池的耐久度还没长满（本代没有修城指令，各种据点和设施的耐久度都会逐渐长满），而士兵的气力值也还很低，甚至于新收为麾下的将领们忠诚度都还不高，这时候四方势力往往都会垂涎这块肥肉，纷纷猛扑过来。因此首先你要搞好外交，电脑控制的势力除非毫无发展方向，否则是不太会主动和你解除盟约的。尽量使自己的进攻目标维持在一到两个，其余相邻势力都保持同盟，将能使你的扩张事半功倍——反正这代通过外交指令搞好关系非常Easy，弃盟也没什么坏影响。

敌城眼看即将攻下，你后方的运输部队就必须出动了，在你攻克敌城后，虽然不能加快城池耐久度的恢复，但起码可装入更多的兵马、器具，并且使士兵气力略有恢复（及时运来气力满值的士兵，和气力不满的士兵是会中和的），以防备可能近在眼前的危机。


211年剧本中，刘备一开始就同孙权、马超处在结盟状态，并不怕强敌曹操

攻下敌城前一定要积攒足够的行动力，因为你可能擒获敌将，这些家伙如果当场归降，就需要花费金钱去赏赐，而如果他们暂时不降，被你关了起来，就需要花费行动力去“武将登用”。不要以为把敌将捉到就万事大吉了，他们隔一段时间可是会逃跑的，不管武力多弱，不管你此城驻扎了多少兵马，一样逃跑不误。招降敌将后要立刻给予赏赐（可能此后数回合都要下达赏赐指令），需要花费的行动力是很高的，所以没有足够的行动力，将使你很难胜敌而更强，白浪费了兵马却得不到太多好处。尤其当你灭掉一个势力以后，此势力的将领无所归属，一般情况下数月内都会被你陆续招募上来，这里面若有个把强人，随机逃跑或来不及赏赐被人挖角也还罢了，若是因为你没有足够的行动力而失之交臂，或者一时招了上来却因为赏赐不及时而逃走，那可就追悔莫及了。


抓到的俘虏，对原来君主忠诚越低越好登用

不要小看军事设施的建设，因为此代游戏有一个很重要的设定，那就是当敌军兵临城下，停留在你的据点两格以内时，据点守军数量、气力和据点耐久度都会持续下降。不要以为兵马众多就不怕敌人围城，只要一支敌部队没能拦住，就会给你的据点造成损失。刚攻克的据点耐久度很低，轻易就能让人复夺回去。在这种情况下，及时在敌人的必经之路设置土垒、箭橹，放点火种，以阻碍其顺利前进，是非常必要的举措。因为这个设定，本代不再会出现窝了数万兵马不肯出城一战的事情。电脑控制的势力在城池遭到攻击时，往往会在城中留下最基本的5000兵力（甚至更少），剩余的倾

巢而出。你如何应对这种举动，相信就不用我多说了吧。

发展的第1步是搜罗人才，敌方将领只要忠诚度不到100，你都有机会把他挖过来，只要你设定了一个智力足够高的军师，然后按军师的建言去派人游说就行，一次不行来两次，两次不行就先派个智者去放点"流言"，总有成功的一天。第2步是积攒钱粮，第3步是强兵出战，第4步就是尽快开发有用的技巧，它可使你的军事力量尽快凌驾于周边势力之上。



技术研究成这样，打仗想输都难



冲车和井阑造价不菲，作用也不可小看

本代游戏的攻城器械相当重要，因为对付一座耐久度满值的据点，你就算在旁边布满了部队，也需要数个甚至数十个回合才能将其耐久自动降到零（长期围城不是那么简单的事情），发起攻击吧，对据点守军所能造成的伤害有限不说，而且城池内部只要有人有钱有兵舍，每轮还能征兵——说也奇怪，兵舍明明在外面嘛，它是从哪里搞到士兵的？有了攻城器械，打城就事半功倍。所以你起码要带着一辆冲车或一座井阑上阵，并且要好好保护这些攻城器械部队。

本代的港口和关隘设计很烂，一方面它们无法储备足够多的士兵和物资，不能做攻击跳板，另一方面对外的涵盖面实在太窄。后一点以关隘最为明显，为了表示地形险要，关隘一侧往往只有一到两个接触点，敌人把这接触点一封，你的增援部队就无所适从——冲进关去吧，根本无法对敌人造成有效的杀伤（据点每回合自动还击，无法对外用计，更别说发大招了），隔关相望吧，除非你是弩兵部队，否则作用仍然有限。请注意一点，任何港口或关隘都附着于某座城池，当它与主城池处于同一势力下时才有生产能力。也就是说，孤悬在外的关隘或港口的兵粮每回合都会减少，到了秋收之期也不会增长，不仅如此，在内的将领忠诚度还会节节下降。

与敌对势力不相邻的后方城池也并非万事大吉，如果你将其委任为军团，如前所述，都督（军团长）和太守们从来不会搞赏赐，时间一长，难免会被人挖角，你必须隔个一两年就把军团解散，统一赏赐一遍，或者用"呼寄"指令把忠诚不满值的家伙都招到直辖城来，换一批忠心耿耿的家伙过去。顺便举一个例子，那是在万般无奈下对挖角事件的弥补。本人从江东起家，杀向中原，江东作为大后方，长时间委任了出去，没能及时赏赐那些暗中心怀不满的将领。某次敌对势力前来挖角，把我的建业太守虞翻给说动了。老天爷，虞翻举城而降，那可是大城市建业呀，怎能轻易拱手送人！我立刻取了上一回合终结时的进度，却悲伤地发现自己已把行动力耗费得差不多了，根本不可能解散军团，赏赐虞翻。好在有一个指令不需要耗费行动力，那就是"输送"。于是我立刻下令虞翻带着一名小兵和足够10天用的粮草出城去逛。果然，虞翻叛变，竟敢大胆率那个小兵攻击我的内政设施，建业城里立刻冲出5000兵马把他给擒获了——他一出城，太守的职位立刻自动改换。



贼兵进攻自己的后方城池，确实是很烦人的事情

此外，地方上还可能闹起外族和贼寇，这是随机事件，和你内政搞得好不好，城池治安值满不满关系不大。外族和贼寇出现，一般会建起一座"根城"，出现一支部队。贼寇的部队没有武装，都是剑兵，不难对付。外族比如南蛮、山越、乌丸和羌人，部队攻防能力都较强，但比起前几代，尤其是比起第9代来，剿灭他们仍然是相当容易的。比较困难的是他们的"根城"，如果不能尽快毁坏的话，隔段时间还会有敌对部队出现。这时部分二流甚至三流武将的作用因此就显现了出来，由那些持有"亲蛮""亲羌"之类特技的将领坐镇，贼寇和外族的出现率就会降低到0。所以别看严白虎、严兴兄弟数值不咋的，他们现在可是宝贝，因为他们有"亲越"特技，让他们参与镇守，会稽、吴等东南之地就稳如泰山了。

嗯，其实统一天下的最高级法宝，超级战略秘技我还没有透露。说起来倒也不神秘，那其实就是——SAVE/LOAD大法！本代历史事件做得不好，一般情况下你只能触发剧本开始3年内的事件，3年以后全都乱成一锅粥，什么都碰不上来。不过非历史事件倒会经常发生，及时存盘，将使你明确应对，不至于后悔。

最常发生的事件是武将推荐，一般情况下推荐人会去和对方较量一番，或者单挑，或者舌辩，打赢了就能把他招来为你所用，打输了则此人半年内都不大可能投效你。荀彧推荐郭嘉，典韦推荐许褚，那都没说的，胜面超过50%，可万一马谡推荐诸葛亮，或者廖化推荐姜维呢？在游戏中，那并非是不可能发生的事情。还有谗言事件，你的部下会进谗言，说某某太守或都督心怀不满，必须严加防范。一般不会空穴来风，被进谗言的家伙也不是什么好东西，忠诚度绝对没到100，然而你千万不能因此就决定派人前去调查，那反而会逼反对方。其

实电脑引发这类事件分明是坑人，我干嘛要及时有所行动？我下一回合解除其都督或太守职务，把他调回中央赏赐不就得了嘛。

战术深研究

平心而论，《三国志11》的战斗系统做得有点意思，有人说像《英杰传》的战略版，我说更像PS2上的《三国志战记》。《三国志战记》最重要的就是


庞统的特技是"连环"，作用可不是把对手的船绑在一起

部队站位，摆一个好的位置，用各种手法使敌军进入预定的某个地点，从而引发周边部队的联合攻击，是取胜的最佳良方。本代《三国志》也是如此，"突出""二段突""熊手"之类可使部队位置产生变更的战法，加上火计和协同攻击等，可大致产生和《三国志战记》相同的效果。详细点来说，利用战法使敌部队移动位置，如果他最终所处的位置是在火焰中，或落在放火设施上而突然起火，都能给他造成相当大的损失。而使其最终位置邻近发起攻击的武将的义兄弟、配偶，或持有"补佐"特技的将领，还能产生支援攻击效果。

本代游戏给很多将领都设计了特技，某种程度上相当突显个人能力。不过老实说，很多特技看了能使人会心一笑，感觉颇为符合历史真实或演义内容，然而使用起来却未必管用，反倒是一些看似很普通的特技，反而作用巨大，比如上文提到的可阻止贼寇和蛮族出现的那些特技。更重要的是，将领特技其实不如兵种。本代兵种相克非常明显，枪克骑，骑克戟，戟克枪，同样是兵种适性S级，同样的兵数，赵云的骑兵未必打得赢曹洪的枪兵（排除电脑AI太弱的因素）。然而兵种再强，也斗不过计谋，吕布足够强大吧，他统率骑兵就更为强大，然而诸葛亮就算带着戟兵，也能把他玩得团团转。但如果诸葛亮的对手不是吕布，换上赵云或周瑜，那又是另外一种局面了。伪报吗？混乱吗？赵云什么计谋都不吃；放火呢？周瑜的"火神"特技免疫一切火计，只有他烧别人的份，别人烧不动他。可是除了周瑜，任何人都能把赵云甚至把诸葛亮给点燃了，使计不行，咱们可布设各种放火设施啊。火种没有智力值，点燃火种是百发百中，诸葛亮站在火种附近，肯定也会被烧着。所以科技才是第一生产力……啊不，我的意思是说，开发高级技巧是相当重要的。一支部队设置放火设施，一支部队去点燃，即便是无能的白痴，也能把无数强将都困在火堆里。只是千万计算好距离和范围，别把自己人也拉扯进去。

在开阔地带作战，第1利器就是火攻，火焰不但可伤敌，还能迟滞敌军的移动。此外，预计战斗将会延续相当长时间时，在附近建盖军乐台是相当必要的。军乐台可每回合提升附近部队的气力值——我们知道，除了某些拥有特技的武将外，发大招的效果要比普通攻击强过无数倍，而使计有时更能彻底扭转战局。如果战斗持续的时间更长，


放火是敌我双方常用的计谋，战场上总是火光冲天

大家到最后全都气力低落，就只能发动普通攻击了，你可尝试在附近盖建太鼓台，它能使周边我方部队的攻击力倍增。当然，还有一个妙计，那就是及时往前线输送武器、士兵和粮草。原本一支气力耗尽的部队，将会因为充入了气力高昂的"新血"而重新又能发大招，使计策了。

在地形狭窄的地方，作战重点又不尽相同。因为很可能敌人当道堵住，你就算有千军万马也只能干耗粮草，冲不过去。在这种情况下，硬冲和放火都是无用的，最好就是让智力高的武将施计，使敌部队混乱，从而快速歼灭之，或者干脆给他个“伪报”，让他掉头回去。在此种地形作战，最重要的就是部队的排布顺序，最好前面是正好克制敌部队的肉搏部队，后面放远程和施计部队。输送部队赶到暂时无事可做，也可配合友军盖几个箭橹、军乐台等战斗设施加以辅助。

攻城时尽量带上攻城器械，在肉搏部队的保护下，远远地给敌方据点和设施以沉重打击，同时不断使火计、放火箭，最好让敌城永远处于燃烧状态。而肉搏部队在兵力尚足的情况下，要尽量突破一切阻碍冲到敌方城下，以使敌城每回合都掉耐久——在开发出“云梯”技巧前，不建议用肉搏部队打城，损失较大而效果不明显。要注意的是，对敌城的最后一击不能由远程部队来完成，包括井岚、投石车和弩兵部队。肉搏部队，也包括冲车和火兽，打破敌城后会直接冲入城内，有相当大几率擒住尚在城中的敌将，而用远程部队打破敌城，你却一个人也抓不到。

出征时可让电脑预设将领，电脑虽然AI很次，但它很清楚哪些将领关系良好，配合起来能产生最佳效果。人才足够时，建议一支部队带满3员武将，人才不足也总得有一员高武力的武将和一员高智力的文官。这样即便不易伤敌，也总足够自保，智力高可抵抗很多计略，而武力高了就不怕单挑。一支部队只由一员将领统率是很危险的，即便此将武力天下无双，同时智谋过人。因为战斗过程中有时会发生强制性单挑，万一你的将领战败被擒，没人接替的话，整支部队都会消失无踪。

列队出阵，厮杀用计，相信《三国志》系列的Fans都不陌生，很多人还有自己独特的战斗风格，很多人还能很快琢磨出对抗弱智AI的捷径。我在此要强调的是，本代的输送指令非常重要，绝对不能忽视。尤其是远征西北、西南那些蛮荒之地，那里道路曲折而漫长，放眼望去都是狭窄的谷地，时常会被敌人一支小部队堵得你进退两难。哪怕毫无阻碍地畅行，等你大军走到敌城下，粮草也都吃得差不多了，不能立即将城池攻克的话，粮草一尽，士兵将陆续跑散。所以大部队后面跟一到两支输送部队是绝对必要的。


寿春地势低洼，利用水攻效果也不错，只要打破堤防……

因为本代游戏没有城池人口设计，金钱、粮草的积聚又很简单，所以等你杀到云南城下，往往会看到那里屯驻着数万大军。强弩之末，势不能穿鲁缟也，而你的部队因为粮草供应的源源不断，士兵也能及时得到补充，在如此远征战中都能轻易取胜，那么中原争霸，更是小菜一碟了。有行动力的限制，相信你统一的速度不会很快，但也不会很困难。

后记

就在本攻略付诸排版之时，笔者得到了光荣放出游戏1.10版补丁的消息，补丁的大小有近280MB。说实话，光荣的这个举动很出乎我的意料，因为按照光荣的惯例，《三国志11》很快会推出威力加强版，有什么改动尽可在威力加强版中进行，何况1.00版中也根本没有影响正常游戏而不得不马上修补的地方。意外之后，就是对光荣这种认真敬业精神的敬佩，想想看，280MB的大补丁呀（游戏本身是2CD），除了对几处Bug的修补（比较典型的Bug有每次丰收的城市都是一样的，一些俘虏会变成在野武将等），其他的都是对游戏中AI和数值平衡性的调整（比如玩家反映较多的武将忠诚度的问题）。有兴趣的玩家可直接去看补丁的说明文档，这里不再多说，以下只讲讲升级后我个人游戏时的直观感受，作为对本篇攻略的补充。

1.委任军团的可信任程度大大提高，输运物资比较积极了，军团长对军团中武将的赏赐也比较到位，招募在野武将的效率非常高。

2.电脑君主对部下的忠诚度也更加重视，挖角尤其是连人带城都要挖的难度提高了。不过由于利益巨大，有机会玩家还是要不停尝试。

3.升级以后，俘虏武将逃跑的情况减少了一些，这比较合理，牢房又不是纸糊的。

4.电脑君主对于粮草的调配较原来合理，但重点依旧不突出，前线军队军粮不足现象还很普遍。利用钱粮的比价倒钱的难度增大，但如果你有两座以上的城，还是可做到的。

5.电脑的扩张欲望变强，具有一定实力后就会主动扩张。尤其是对玩家刚刚占领的城池（这样的城池城防低，士兵气力值低，钱粮也不会太充足），电脑会乘虚而来，甚至会出现多家电脑同时进攻玩家刚占的城池，进而在玩家的城下混战的场面。其实在没有升级前，电脑对玩家刚占城池的反扑就是玩家最头痛的事情，不过，现在更加变本加厉了而已。遇到这种情况，如果觉得该城池很难守住的话，应该迅速将武将和必要的物资转移，然后用强将引兵出城在城外一定距离处待命，电脑占了你的城也一样是没城防没气力没钱粮，此时你再反攻，说不定可抓住电脑的将领，还能赚一笔，千万不要死守城池（现在连电脑都不会蠢到窝城里不出来）。

6.总体来说，游戏升级后对玩家的挑战性增强了，不过总体的攻略方法并没有大的改变，部分细节的调整需要玩家自己去体会。

上古卷轴IV——湮没

The Elder Scrolls IV OBLIVION

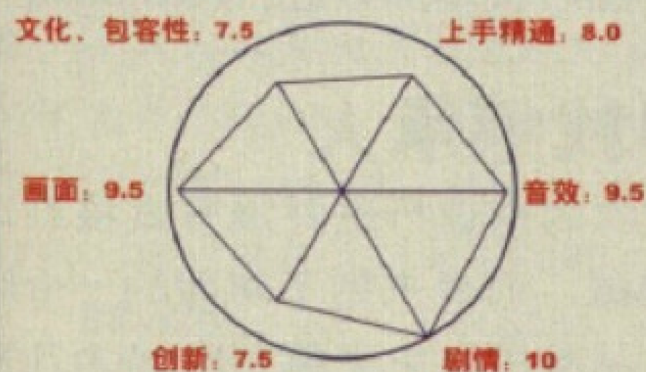
■游侠创作室 奥杰

《上古卷轴》是欧美经典的角色扮演系列游戏，推出至今已10年，其中《匕首雨》《红衣卫士》《晨风》都是广大玩家颇为喜爱的作品。尤其是《上古卷轴III——晨风》曾于2002年荣获年度最佳RPG，不但拥有顶尖的游戏画面表现，而且超高的游戏自由度与繁多的人物属性和技能，使其成为RPG中内容最为丰富且自由度最高的一款佳作。如今，Bethesda Softworks再接再厉推出了《上古卷轴IV——湮没》，且不说游戏本身特性如何，单从3月20日发售以来的成绩看，PC版/Xbox360版总销量超过170万份，并且成为目前PC游戏销量第1名，《上古卷轴IV——湮没》又将是角色扮演游戏史上的一次飞跃。

精品 总评 8.8



制作	Bethesda Softworks
发行	2K Games
载体	DVD×1
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求
CPU：Pentium4 2GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上显卡
硬盘：4.6GB

1.逃狱

大概是流年不利，没想到自己竟有牢狱之灾。在冰冷的牢房中四下查看，发现对面牢房中关押的Valen Dreth似乎已精神失常，不停地叫嚣辱骂。唉，我可不希望变成疯子。忽然，Valen Dreth停止了骂声，似乎有人朝着牢房走过来了。让人没有想到的是，来者竟然是国王Uriel Septim VII以及Blades公会的3名成员——Glenroy、Captain Renault和Baurus。他们打开牢门，走进牢房，国王向我讲明了来意。原来，国王的儿子遭到杀手的攻击，下落不明。国王认为儿子已遇难，而自己也有性命之忧。因此，他们一行人决定从秘密通道离开王城，而秘密通道的入口恰恰就在我的牢房中。站在东面的窗户下，看着Captain Renault扳动开关，打开秘密通道的入口，然后国王随着他们进入通道。原本打算赶快离开是非之地，可是Blades竟然将牢房门重新锁上了。没办法，只好进入秘密通道，跟



和蔼的国王



卫兵怀疑我

少。在Imperial Subterrane中，再次遇到了皇家部队。由于Blades被杀手搞昏了头，Glenroy竟然让Baurus杀死我，他怀疑我也是杀手的同伙。幸好国王比较有头脑，他阻止了Blades。与国王交谈，他已感觉到自己厄运难逃，并且接受了这个命运。不过国王认为我将是他儿子的最好伙伴。这句话意味着什么，我一时理解不了。跟随着皇家部队向北走，穿过房门，转了一个U形的弯，遭到第3批杀手的袭击。将敌人消灭后，进入Sanctum，感觉空气中凝聚着奇怪的气息。国王再次提到自己就要死了，而Glenroy显然也察觉到了麻烦。他命令大家停止前进，自己查看北面的通道。确定通道安全后，大家向东朝着大门走。不过大门从另一侧锁住了，一行人只好来到北面的小房间中暂时安身。

路已走到尽头，无法继续前进了。正当大家手足无措时，又一批杀手出现了。Glenroy和Baurus急忙去对付杀手，我留下来独自保护国王。预感到大限已近，国王将Amulet of Kings交给我，让我将这件宝物带给Jauffre。不过，国王并没有说明Jauffre是谁，到哪里可找到他，只是提到Jauffre知道最后一位王子的消息。对话结束后，房间东北角的石板升起来，冒出来的敌人杀死了国王。幸好Baurus及时赶回来，在他的帮助下，我们联手干掉了杀手。Baurus并没有为难我，尽管我是一个犯人，手里还拿着宝物，但他认为国王信任我，他也信任我。Baurus告诉我Jauffre是Blades公会的大师，居住在Weynon Priory。这个小修道院就在下水道出口的正西面，Chorrol城东南面的树林中。进入杀手冒出来的通道，顺着楼梯走下去，使用Baurus交给我的钥匙打开大门。在远处的大房间中，干掉老鼠和哥布林，转动轮子，打开下一个房间的入口。顺着楼梯向上走，穿过一扇房门，来到下水道出口的大门前。

着皇家部队一起冒险。

2.地下宫殿

沿着漆黑的通道向前走，来到几阶楼梯处时，4个蒙面杀手突然出现。Blades挥舞着武器冲了上去，我手无寸铁，只好躲在后面。很快，Blades将敌人全部干掉，但Captain Renault倒在血泊中。眼下危机四伏，我们也无暇顾及她了。我拿上她的火把和长剑以及杀手们丢下的药水，继续跟随着国王逃命。来到一扇锁着的大门前，国王回身跟我说了一声还有机会再见，然后带着Blades打开大门，转瞬消失。当我准备跟过去时，发现大门又被锁上了，看来这些家伙并不信任我。东面的墙壁有一处断裂，穿过去，干掉一些老鼠，从箱子和桶中找到一些物品。顺着通道向前走，使用撬锁技能打开东南面锁着的房门，先后穿过Imperial Substructure、Natural Caverns两个区域，进入Imperial Subterrane。其间，利用各种地形和陷阱干掉了一些哥布林和僵尸，战斗技能提升了不

操作指南

W： 前进	**S：** 后退
A： 左移	**D：** 右移
鼠标左键： 攻击	
鼠标右键： 封挡	
空格： 触发（开门、对话等）	
左Alt： 封挡	
C： 施法	**F：** 准备武器
左Ctrl： 潜行	**左Shift：** 奔跑
Caps： 始终奔跑	**Q：** 自动移动
E： 跳	**R：** 改变视角
Tab： 日志	**T：** 等待
F5： 快速储存进度	
F9： 快速读取进度	
Z： 拿取	

3.传送宝物

走出下水道，想着国王临终前的嘱托，我快速（Fast Travel）赶到了Chorrol城。从大门出来，顺着道路朝东南方走，很快来到小修道院。进入小修道院，Prior Maborel从桌前起身问候。与之交谈，由于彼此陌生，Maborel并没有提供什么有价值的信息。来到小修道院2层东面的房间，在图书馆中找到Jauffre。将Amulet of Kings交给他，与他谈及国王临终前的遗言。据Jauffre所知，国王提到的“Prince of Destruction”应该是Mehrunes Dagon，一个Daedra Lord，他统治着Oblivion世界，但Dagon对于人类世界不应该产生威胁，因为人类世界一直由魔法屏障保护。那么，为什么国王会察觉到来自Oblivion世界的威胁呢？Jauffre不知道，但他似乎感觉到寺庙中的Dragonfire将是保护人类世界的守卫。另外，Jauffre还提到国王的私生子Martin，他是Kvatch城中Chapel of Akatosh的牧师。Jauffre认为Martin同样身处险境，请你将他带回小修道院。再次找到Maborel，从他这里借到马匹，然后快马加鞭赶往Kvatch城。


宁静的Chorrol

4.寻找继承人

这次的快速行进并没有直接到达Kvatch城，而是来到了南面的一个难民营。从难民口中了解到Kvatch几乎被Daedra摧毁，而且Martin危在旦夕。时间紧迫，必须赶快找到Martin。策马朝东南方向走，来到

Lake Rumare，接着转向西南，前往Skingrad，然后向西走，直奔Kvatch。这是一段很长的路程。当我赶到Kvatch时，发现城市前面竖立着燃烧的空间大门Oblivion Gate，城墙和树木都被烧焦。与南面的城镇卫兵Savlian Matius交谈，他提到Martin带领着一些市民躲在Chapel of Akatosh中，情势非常危险，必须赶快将他带出来。不过Matius提出一个大胆的计划，既然Oblivion Gate能被打开，就一定能被关闭。如果在Oblivion Gate将城市摧毁之前将其关闭，就可摆脱灾难。先前他曾派出一些卫兵进入Oblivion Gate，但都失去了联系，现在，Matius请我帮忙关闭它。

5.解救Kvatch

进入空间大门，看到了地狱般的景象。这里到处是流动的熔岩，黑暗的高塔隐现于正北方向。环顾四周，发现西北面、北面和东北面延伸着3座桥。查看西北面和北面两座桥之间的地区，找到一个叫做Ilend Vonius的卫兵，他提到另一个叫做Menien的卫兵身陷北面塔丛中的中央高塔上，请我帮忙解救他。顺着Vonius旁边的小路向北走，在靠近西北面那座桥的高塔顶端，扳动西面墙壁上的开关，打开3个桥门，如果无法完成任务，可为逃跑留一条后路。接着朝着北面的高塔前进，这座高塔由中间的Citadel和两侧的副塔组成。先顺着通道来到东侧副塔的顶端，找到不幸的卫兵Menien和一个Dremora Sigil Keeper。将敌人杀死，拿到Sigil Key，然后与Menien交谈，他告诉我找到Sigil Keep，拿到Sigil Stone，就可关闭空间大门。离开Menien，继续沿着通道向上走，尽量避开Dremora，乘坐升降机来到高塔顶端。穿过Sigil Keep入口，激活顶端的Sigil Stone，将空间大门关闭。接着返



魔法师公会任务：获得推荐信

Bruma：在公会地下室，与Volanaro交谈，将他的Disposition提升到70，了解到J'skar失踪的真正原因。答应Volanaro的请求，从Frasoric房间的桌子上偷到Manual of Spellcraft（书）。晚上10点，再次与Volanaro在地下室会面，将书交给他，让他解除J'skar的隐身魔法，使其重新现身。与Jeanne Frasoric交谈，得到她的推荐。

Bravil：Varon Vamoir偷了Ardaline的权杖。与Kud-Ei交谈，她让我想方设法拿回权杖。先对Varon Vamori使用“诱惑”卷轴，然后与他谈及Ardaline和权杖，他说将权杖卖给了Imperial City中的朋友。再次与Kud-Ei交谈，拿到更多魔法卷轴。来到Plaza District，找到Soris Arenmim，对他使用“诱惑”卷轴，然后用200金子买回权杖。与Kud-Ei交谈，得到她的推荐。

Cheydinhal：与公会顶层的Falcar交谈，答应为他寻找丢落水井中的The Ring of Burden。不过，水井被锁住了，必须从Deetsan那里得到钥匙。与Deetsan交谈，得知另一个魔法师Vidkun曾到井中寻找戒指，但再没有回来。为此，Deetsan教给我“Bouyancy”魔法，可在水下呼吸。不过，戒指将增加200点负重。在进入井中之前，必须将其他物品丢掉，否则无法上来。拿到戒指之后，再次与Deetsan交谈，发现这只不过是Falcar的恶作剧，他知道戒指很重，拿到戒指的人无法从井中出来。可是，他没想到Deetsan帮助了我。我再次来到Falcar的房间，从床边的柜子中找到两个Black Soul Gem。将宝石交给Deetsan，得到她的推荐。

Anvil：与Carahil交谈，了解到Gold Coast Road经常出现一些谋杀和绑架。Carahil打算让我作为诱饵，解决这个神秘事件。来到Anvil北面的Brina Cross Inn，与Arielle Jurard交谈，装作旅行商人，租下一个房间。睡过一夜之后，离开旅店，顺着Gold Coast Road向东走。路上，遇到了旅店中见到过的Caminalda。这个家伙向我发动攻击。将她杀死之后，再次与Carahil交谈，得到她的推荐。

Skingrad：与Adrienne Berene交谈，她让我从Erthor那里拿回先前借走的东西。与Sullinus Vassinus和Druja交谈，得知Erthor去了Skingrad西面的Bleak Flats Cave。再次与Adrienne交谈，学会Weak Fireball魔法。来到洞穴，消灭里面的僵尸，然后护送Erthor返回Skingrad，得到Adrienne Berene的推荐。

Lyeawlin：与Dagail交谈，但她似乎对我爱答不理。与Agate交谈，了解到Dagail的护身符丢失了。难怪她的情绪那么低落。先后与公会成员以及Sdrassa和Alves Uvenim交谈，他们都提及Kalthar。可是，与Kalthar交谈之后，他又让我将了解到的信息告诉Agate。再次与Agate交谈，她让我询问Dagail有关她父亲的消息，或许对寻找护身符有所帮助。与Dagail交谈后，前往Fort Blueblood，消灭出现的敌人，在一个房间的棺材中找到护身符。从Fort Blueblood出来，遭到Kalthar的攻击。将他打败，把护身符交还给Dagail，得到她的推荐。

Chorrol：与Earana交谈，她让我寻找一本叫做Fingers of the Mountain的书。这本书藏在Chorrol山上的Cloud Top遗迹中。接着，与Teekeeus交谈，发现他也想要得到这本书。来到Cloud Top，在一具尸体上找到书。将书交给Choral Mages Guild中的Teekeeus，得到他的推荐。

现在，我已获得了所有地方公会的推荐信。来到Arcane University，与Raminus Polus交谈，他让我加入公会，成为Apprentice，并且送给我Robe of the Apprentice。

回到Matius所在地。与其交谈，Matius高兴之余，决定杀入城市，消灭残余的Daedra，彻底解放Kvatch。进入Kvatch，先将Chapel of Akatosh外面的Daedra全部消灭，然后与坐在长椅上的Martin交谈，带上他，快速返回Weynon Priory。

6.宝物丢失

来到小修道院，发现Eronor和Brother Piner正在与大批杀手战斗。帮助他们干掉杀手，然后冲入礼拜堂，消灭正在攻击Jauffre的敌人。这时Jauffre突然想到了Amulet of Kings。赶到图书馆的密室中，发现宝物已丢失。Jauffre感到非常绝望，幸好Martin的安全到来才使他宽慰一些。如今，Weynon Priory成了敌人的攻击目标，Jauffre决定将Martin护送到Cloud Ruler Temple。那是一座远古的Blades要塞，位于Bruma西北面的Jerall Mountains上。快速赶到Cloud Ruler Temple，Martin和Jauffre总算找到了安全的栖身之地。与Jauffre交谈，对于如何重新找回宝物，他并没有具体的计划，只是让我向Baurus询问线索。


我的宠物Daedroth


Imperial City外面矗立着空间大门

7.搜寻杀手巢穴

自从在地下宫殿与Baurus分手后，这个家伙一直居住在Imperial City的Elven Gardens District的木板房中。快速赶到Baurus的居住地，他暗示自己被敌人监视。而后，Baurus从我的身边经过，我发现一个家伙尾随着Baurus进入了地下室。于是我也跟了过去。在地下室中，跟随Baurus的人凶相毕露，挥舞着武器杀向Baurus。我急忙帮助Baurus将杀手干掉，并且从杀手身上找到一本书——Mankar Camoran's Commentaries on the Mysterium Xarxes，Book 1。与Baurus交谈，了解到谋害国王的杀手是Mythic Dawn的成员，他们崇拜破坏之王Mehrunes Dagon。至于进一步的信息，Baurus建议我去询问Arcane University的学者Tar-Meena。

Arcane University位于城市东南角，我在Arch-Mages Tower的大厅中找到Tar-Meena。与之交谈，她提到通过我从杀手身上拿到的书可找到Mehrunes Dagon神殿的位置。不

魔法师公会：Raminus Polus的任务

魔法师的权杖：与Polus交谈，他让我寻找制作魔法师权杖的木头。来到Imperial City东北面的Wellspring Cave，遭到一个巫师的攻击，并且发现Zahrasha的尸体。从尸体上拿到Wellspring Key，然后消灭洞穴中的巫师。接着，从洞穴出来，发现Eletta的尸体。进入小树林，找到石头箱子中的未制作完成的权杖。将权杖带给Raminus，他让我把权杖交给Delmar来制作完成。24小时之后，再次找到Delmar交谈，拿到制作完成权杖。与Polus交谈，晋升为Journeyman，并且得到新的任务。

隐秘的动机：Raminus Polus让我从Skingrad城的伯爵Janus Hassildor手中拿回一本书。来到Skingrad，与城堡总管Mercator Hosidius交谈，他告诉我伯爵不接见访客，让我转天再过来。第2天，再次与Mercator Hosidius交谈，他又说伯爵将于午夜2点在城西的Cursed Mine见我。不过，我在Cursed Mine等来的不是伯爵，而是Mercator和两个巫师。将这些想要杀死我的家伙干掉之后，伯爵出现。与伯爵交谈，了解到我这次Skingrad之行的前因后果。而后，将情况报告给Polus，我被晋升为Evoker。

Vahtacen的秘密：Raminus Polus让我帮助Irlav Jarol进行魔法研究。离开Arcane University，在Arch-MageTower找到身穿白袍的Jarol，他指示我前往Vahtacen，并且交给我一把钥匙。快速来到Cheydinhal东南面的Vahtacen，从北面的通道穿过洞穴进入地下废墟。在第1个房间的帐篷中找到Skaleel，与之交谈，然后进入废墟深处，向Denel了解情况。Denel让我向Skaleel询问一些参考材料。再次与Skaleel交谈，拿到参考材料，然后回到Denel所在处。站在房间的西南角，朝着柱子施放火球，柱子的一部分将移动。接着，向左走，来到下一个角落中，朝着柱子施放火球，柱子的一部分又将移动。继续这个过程，柱子将倒下，露出楼梯。顺着通道向前走，干掉漂浮过来的幽灵。在最后一个房间中，爬上房间北面的楼梯，扳动右侧的开关，升起房间中央的楼梯。顺着楼梯走上去，干掉骷髅，扳动柱子上的开关，打开旁边的笼子，拿到Ancient Elven Helm。将其带给Skaleel，她让我把宝物交给Irlav Jarol，完成任务。我被晋升为Conjurer。

巫师的月亮：与Polus交谈，他让我收集有关巫师的信息，并且建议我到Mystic Archives向Tar-Meena询问有关情况。与Tar-Meena交谈，她让我到Arcane University的Mystic Archives寻找一本叫做Necromancer's Moon的书。书就放在门边的小圆桌上。再次与Tar-Meena交谈，她让我将书交给Raminus Polus。Polus看过书之后，让我向Bothiel了解情况。与Bothiel交谈，得知Falcar曾向她打听过书中关于Revenant的事情，并且交给我一张Falcar丢下的纸条。将纸条交给Raminus Polus，他让我前往Cheydinhal南面的Dark Fissure调查情况。来到Dark Fissure，爬上山顶，等待巫师出现。过了一会，看到巫师在祭坛上制作Black Soul Gems。将这个信息告诉Raminus Polus，我被晋升为Magician。

过，这套书一共有4本，除了这里的图书馆中珍藏的第2本之外，还有另外两本书不知下落。Tar-Meena建议我去询问书店主人Phintias。First Edition书店位于城市东北角的Market District，与Phintias交谈，他说从未看到过第4本书，但碰巧他有第3本书的复制版，只是这本书已答应卖给一个叫Gwinas的顾客。这时我既可劝说Phintias将书卖给我，也可直接从靠近地窖楼梯的箱子中偷到它。或者，等到Gwinas来取书时，尾随他回到旅馆，将其杀死，拿到书。不过最好的方法是等到Gwinas到书店取书时，让他知道Mythic Dawn与谋杀国王有关，从而不敢将书带走。而且为了澄清自己与Mythic Dawn的关系，他还提到Mythic Dawn将在下水道中进行一次聚会。



探索丛林



不管怎样，拿到第3本书后，我回到Elven Gardens District。与Baurus谈起刚才了解到的关于"Mythic Dawn聚会"和"下水道"的事情，Baurus急忙带我找到下水道。我从西面的房门进入Sunken Sewers，坐在小圆桌跟前，而Baurus则爬上南面的楼梯，从西面的通道进入同一个房间。过了一会儿，聚会的发起者Raven Camoran出现了。一小段演说之后，这个家伙似乎发现我和Baurus形迹可疑，命令Mythic Dawn教徒发动攻击。将他们全部干掉后，从Camoran身上找到第4本书。再次与Baurus交谈，他准备前往Cloud Ruler Temple帮助Martin。临行前，Baurus建议我向Tar-Meena了解如何破解书中暗示的方法。离开下水道，来到Arcane University再次拜访Tar-Meena。向她询问书中关于Mehrunes Dagon神殿位置的暗示，她认为书中每个章节的第1个词或许是暗示的关键。按照Tar-Meena的提示，将4本书每个段落的第1个字母组成一句话，就是"Green Emperor Way Where Tower

魔法师公会：Hannibal Traven的任务

释放或拘捕：来到2层的Council Chamber，与Hannibal Traven交谈，他让我前往Imperial City南面的Nenyond Twyll，从巫师手中解救出Mucianus Alias，并将他带回Arcane University。来到Nenyond Twyll，干掉洞穴中的巫师，发现Mucianus Alias已被变形为Worm Thrall。没办法，将这个消息报告给Traven，完成任务，我被晋升为Warlock。

高价消息：与Traven交谈，他提到Hassildor伯爵想要见我。赶到Skingrad，与伯爵交谈，他让我消灭Bloodcrust Cavern中的吸血鬼，并且赶走Skingrad的吸血鬼猎人。来到Bloodcrust Cavern，消灭吸血鬼，然后在Two Sisters Lodge找到Eridor，告诉他吸血鬼已被消灭。于是，吸血鬼猎人离开了Skingrad。再次与伯爵交谈，了解到关于Mannimarco的消息。将消息告诉Hannibal Traven，完成任务。

透露的秘密：3天之后，Hannibal Traven让我前往Bruma魔法师公会去找Jeanne Frasoric。来到Bruma，发现魔法师公会遭到攻击。一路杀到Jeanne的房间，干掉一个巫师，在角落中发现J'Skar。他是这次袭击中唯一的幸存者，告诉我一些关于King of Worms的消息。我急忙将Bruma的情况报告给Hannibal Traven，完成任务，被晋升为Wizard。

血虫的头盔和巫师的护身符：3天之后，Traven交给我一项新任务，让我前往Fort Teleman和Fort Ontus，分别将Bloodworm Helm和Necromancer's Amulet带回Arcane University。来到Fort Teleman，干掉大批巫师，从Irlav Jarol的尸体上找到Bloodworm Helm。接着，赶到Fort Ontus，找到并杀死魔法师公会的叛徒Carayana，拿到Necromancer's Amulet。将两件宝物交给Traven，完成任务，我被晋升为Master Wizard。

埋伏：与Traven交谈，他让我前往Cyrodiil南面的Silorn废墟，与一些战斗魔法师会合，一起消灭那里的巫师。来到Silorn，与Thalfin交谈，发现暂时无法进入废墟。于是，我们计划伏击准备离开废墟的巫师。过了一会，当巫师从废墟中出来时，我们痛击了巫师，但Falcar又跑回了废墟中。冲进废墟，破解开通道中的一些机关，在废墟深处找到Falcar。一番激战之后，打败Falcar，从他的尸体上找到Black Soul Gem。将宝石交给Hannibal Traven，完成任务，我被晋升为Arch-Mage。

决战：为了消灭Mannimarco（King of Worms），Hannibal Traven将自己的灵魂也注入了Black Soul Gem，让我带着宝石前往Echo Cave与Mannimarco进行决战。来到Echo Cave，杀死Bolor Savel，拿到洞穴的钥匙。接着，进入洞穴，消灭大批巫师，找到Mannimarco的栖身处。苦斗之后，我终于将Mannimarco杀死。返回Arcane University，Raminus Polus让我担任魔法师公会的Arch-Mage。

Touches Midday Sun"。其中，Green Emperor Way是Palace District中的一条大街。来到Palace District，朝东北方向走。在楼梯处向右转，来到圆顶坟墓前。等到中午，一张发光的地图出现在墓门上，上面显示出Mythic Dawn神殿的位置——位于Cyrodiil东部Lake Arrius西侧的小山上。


置身雪原


死亡式跳跃

8.勇闯神殿

现在不必返回Cloud Ruler Temple进行报告，直接前往神殿，夺回Amulet of Kings。一路奔波赶到神殿，为了避免与神殿中的人发生冲突，我决定秘密混入神殿。可是神殿的守门人Harrow是一个贪得无厌的家伙，竟然将我随身携带的物品和金子全部没收。没办法，暂且忍气吞声，过后再来收拾他。进入神殿，听到教徒首领Mankar Camoran正在演讲。从演讲中，我确认了Baurus早先提到的关于Mythic Dawn卷入暗杀的事实，以及他们将来活动的计划。这个家伙叫嚣着，"我现在前往天堂。黎明时分，我将伴随着Lord Dagon归来。"尤其刺眼的是，Mankar的脖子上带着Amulet of Kings。



Mankar带着宝物离开了，还好他施法使用的魔法书Mysterium Xarxes留在了演讲台西面的石墩上。当我准备将魔法书拿起来时，Mankar的女儿Ruma Camoran走过来，让我杀死祭坛上的Jeelius作为祭品。如果杀死了Jeelius，就能从容地离开神殿，可是这样做违背除暴安良的做人准则。我急忙从祭坛上救下Jeelius，然后拿起魔法书，朝着北面的楼梯跑过去。一路冲出神殿，快速返回Cloud Ruler Temple。与Martin交谈，将魔法书交给他，Martin需要

战士公会任务

荒凉的矿井：与Burz gro-Khash交谈（Cheydinhal），他让我将一些武器送往Cheydinhal西北面的Desolate Mine。进入矿井，与Rienna交谈，将武器交到她和其他两个战士公会成员的手上。接着，搜寻矿井，消灭哥布林，将情况报告给Burz gro-Khash。我被晋升为Apprentice。

老鼠问题：与Azzan（Anvil）交谈，他让我帮助Arvena Thelas解决地下室中的老鼠问题。与Arvena Thelas交谈，得知她喜欢老鼠，但地下室中的老鼠经常莫名其妙地死亡，她请我调查原因。进入地下室，找到了杀死老鼠的罪魁祸首——山狮。将山狮杀死，再次与Arvena交谈，她请我帮助猎人Pinarus Inventius将这个地区的山狮消灭干净。找到Pinarus Inventius，我们一起来到城外，杀死4只山狮。这回Arvena应该满意了吧。没想到，她说地下室中又出现一只山狮。将这只山狮杀掉，与Arvena交谈，她怀疑邻居Quill-Weave从中捣鬼。等到晚上7点钟左右，我发现Quill-Weave将一些肉放到了Arvena房子后面。在证据面前，Quill-Weave承认自己想要除掉Arvena地下室中的老鼠。不过，她答应今后不再做这种事情，并且请我不要告诉Arvena。第2天，我向Arvena隐瞒了Quill-Weave的事情，然后从Quill-Weave那里免费学得Acrobatics技能，完成任务。

不幸的店主：与Azzan交谈，他让我去解决Lelles' Quality Merchandise商店的问题。来到商店，与店主Norbert Lelles交谈，他说夜里经常有一些小偷到店里偷东西。等到晚上7点钟，发现3个小偷溜进了商店。将他们打倒，Norbert Lelles惊讶地发现这些小偷竟然是以前的伙计。不过，商店的问题解决了，我被晋升为Journeyman。

未完的交易：与Azzan交谈，他让我前往Chorrol，听从Vilena Donton的指派。与Vilena Donton交谈，她提到Modryn Oreyn需要我完成一项任务。找到Modryn Oreyn，他让我调查Maglir为什么没有进行他交代的工作。在酒馆中，与Maglir交谈，他说任务太危险，而报酬又少。不过，他不介意我来完成这个任务。于是，我来到Skingrad西北面的Fallen Rock Cave，消灭洞穴中的幽灵，收好幽灵掉落的Ectoplasm。拿到Brenus Astis的日志后，将其交给Modryn，完成任务。

醉酒和混乱：与Modryn交谈，他让我前往Leyawiin，调查3个战士公会成员Dubok gro-Shagk、Rellian和Vantus Prelius为什么经常制造麻烦。来到Leyawiin，在Five Claws Lodge中找到3个成员，从他们口中了解到，Blackwood Company独揽了这里的全部工作，3个成员由于无所事事，因此才醉酒闹事。为此，我必须帮助他们找到工作。向路人打听Margate，找到她之后，送给她5个Ectoplasm，她同意交给战士公会一项长期工作。这样，3个成员就不必再为工作而发愁。我将情况报告给Modryn Oreyn之后，被晋升为Swordsman。

盗贼巢穴：与Azzan交谈，他让我带着新战士Maglir调查Anvil附近的盗贼巢穴。在Anvil城中，先从Newheim口中了解到盗贼的巢穴Hrota Cave位于城市北面，然后我和Maglir赶到洞穴，将盗贼全部消灭干净，完成任务。

Amelion的债务：与Burz gro-Khash交谈，他让我前往Leyawiin北面的小村子Water's Edge，向Biene Amlion了解情况。

花费一定时间来研究怎样打开前往天堂的传送口，重新夺回护身符。同时，Martin让我到Jauffre那里了解有关Bruma城中间谍的事情。

9.抓获间谍

如今，Cloud Ruler Temple也不像Jauffre当初认为的那么安全和秘密了。在过去的几个晚上，要塞的守卫发现奇怪的陌生人经常出没。Jauffre不想冒险让Blades进行搜山，以免要塞失去安全保障。为此，Jauffre决定让我搜寻间谍，并且从山脚下Bruma城中的Captain Steffan和Captain Burd那里了解情况。

与Captain Steffan交谈，他提到奇怪的陌生人通常在黄昏出现于南面靠近山坡上Runestone的地方。接着与Captain Burd交谈，了解到由于空间大门的开启，基本没有人出城，除了居住在城南的Jearl之外。那么，怎样才能抓住间谍呢？既然Captain Steffan提到奇怪的陌生人经常出现在要塞南面的山坡上，那么我就守株待兔，看看陌生人到底有什么举动。晚上7点之前，我悄悄潜伏到南面的山坡上。7点之后，两个鬼鬼祟祟的家伙走近Runestone。不过这两个家伙什么也没做。等到10点之后，我跟随着两个家伙来到城市西南面的一个洞穴中（Bruma Cave）。顺着通道向前走，穿过一扇房门，来到了城市西南角Jearl家的地下室中（如果撬锁技能不足，可故意让Jearl和Saveri Faram发现，杀死他们，拿到钥匙）。干掉Jearl和Saveri Faram，在地窖的桌子上找到Ruma Camoran的便条。原来Mythic Dawn已知道Martin躲在Cloud Ruler Temple，正在准备摧毁要塞。而Jearl和Saveri Faram的任务是侦察Martin在要塞中做什么，以及Martin的逃跑路线。另外，敌人还计划在Bruma城前开启Great Gate。



终于可以骑马了


俯瞰Imperial City

提示：如果不想浪费一整天的时间守株待兔，可直接去找Jearl。不

与Amlion交谈，得知她父亲生前欠下了很多债务。不过，只要拿到了祖传的宝物，她就能还清债务。在Water's Edge东面的小河对岸找到Amlion家的坟墓，从里面拿到传家宝。将其交还给Biene Amelion之后，完成任务，我被晋升为Protector。

大师的儿子：在Chorrol城，Modryn Oreyn让我与公会大师的儿子Viranus Donton一起进行一项任务。与Donton交谈之后，我们来到Chorrol西北面的Nonwyll Cavern。进入洞穴，干掉一些巨人，找到Galtus Previa的尸体。然后，将情况报告给Modryn，完成任务。

未完的交易（续）：Modryn Oreyn让我前往Bravil调查Maglir为什么没有进行他交代的另一项工作。来到Bravil，在Lonely Suitor Lodge酒馆中找到Maglir。与之交谈，得知他已退出战士公会，并且加入了Blackwood Company。将情况报告给Oreyn，他决定让我继续Maglir的工作。来到Bravil的魔法师公会，与Aryarie交谈，她让我到Robber's Glen Cave中找回一些小鬼的胆汁。Robber's Glen Cave位于Bravil北面，我轻松地从洞穴中找到10份小鬼的胆汁，将胆汁交给Aryarie，我被Oreyn提升为Defender。

Azani Blackheart：晚上8点钟，我来到Modryn的家。与之交谈，他让我赶往Leyawiin，然后和他一起搜寻Azani Blackheart的踪迹。与Modryn会合之后，我们来到Leyawiin北面的Arpenia废墟，但并没有找到Azani Blackheart。Modryn不死心，决定继续搜寻东北面的Ayeleid废墟，没想到竟然发现了Azani Blackheart。杀死Azani Blackheart，将他丢下的戒指交给Oreyn，完成任务。

游荡的学者：与Azzan交谈，他交给我一项护送学者的任务。来到Kvatch东北面的Brittlerock Cave，与学者Elante交谈，由她带路，保护她深入到洞穴底层的Deadric Shrine。而后，Elante留在神殿进行研究，我则向Azzan报告情况，完成任务。

逃亡者：与Burz gro-Khash交谈，他让我前往Bravil消灭一些越狱的逃犯。来到Bravil，从市民的口中了解到4个逃犯藏身于Bloodmayne Cave。赶到洞穴，将4个逃犯全部干掉，完成任务，我被晋升为Guardian。

废矿中的巨人：与Modryn Oreyn交谈，他提到一些战士前往Forsaken Mine消灭巨人，但音信皆无，因此决定让我前去调查情况。来到Leyawiin南面的矿井，找到Viranus Donton的尸体。同时，从他的日志中了解到Blackwood Company从中作梗，造成战士公会成员全部遇难。将情况报告Modryn，完成任务。

贵族的女儿：与Burz gro-Khash交谈，他让我帮助一个贵族寻找女儿。来到Cheydinhal北面的大房子，与Lord Rugdumph gro-Shurgak交谈，他怀疑自己的女儿被食人魔抓走。接着，搜索房子东面的地区，干掉一些食人魔，救出贵族的女儿，完成任务。

失踪人口：与Burz gro-Khash交谈，他让我前往Harlun's Watch（Cheydinhal附近）调查失踪人口事件。来到Harlun's Watch，与Drarana Thelis交谈，得知一些人曾调查沼泽中的奇怪亮光，但就此失踪。进入Swampy Cave，发现死去的村民，原来他们都是被洞穴中的巨人杀死的。干掉全部巨人，将村民遇难的消息告诉Drarana Thelis，完成任务。

过，她一直躲在房子里面，从来不出屋子。与城镇中游荡的乞丐Jorek the Outcast交谈，给他5个金子，他将提到曾看见一个陌生人从Jearl的窗户向外看。另外，Jearl的两个邻居Ongar和Arnora也提供了类似的信息。将这些线索提供给Captain Burd，他将授权搜查Jearl的房子。在地窖中，找到Ruma Camoran的便条。不过，这个方法需要较高的撬锁技能。

将抓获间谍以及便条的情况告诉Jauffre，他决定向Bruma城的女伯爵报告潜在的危险，同时让我到Martin那里看一看魔法书是否已破解了。

10.恶魔之血

此时，Martin已大概掌握了开启传送口的方法。不过他需要4种特殊材料。首先，Martin让我寻找Daedra宝物中蕴藏的Daedra Lord之血。查看Martin桌上的Modern Heretics:A Study of Daedra Worship in the Empire（书），了解到从Shrine of Azura可获得Daedra宝物。另外，书上还提到了其他一些Daedra Lord和他们各自的宝物。为了能快速简单地获得Daedra宝物，我决定不去Shrine of Azura，而是前往Hircine神殿。Hircine神殿位于Imperial City东南端的正南面，在Sweetwater Camp南面密林中的一个小山顶上。不但路途较近，而且获得宝物所需的祭品（一个狼皮或熊皮）和要求（杀死一个肚角兽）也比较容易做到。

11.神圣之血

将Daedra宝物交给Martin，他提出开启传送口所需的第2种材料——神圣之血。由于Jauffre认为国王Tiber Septim已成了Talos神，因此Martin建议我询问Jauffre如何找到神圣之血。与Jauffre交谈，他提到了一个名为Sancre Tor的地方。那里曾是Blades的朝圣之所，后来被恶魔霸占，成了僵尸和鬼魂的乐园。Jauffre将Sancre Tor的钥匙交给我，让我到那里去寻找神圣之血。另外，Jauffre还提到Bruma城外开启了一个空间大门，希望我能指导卫兵将其关闭。


烈火焚城

在关闭空间大门之前，我决定先去寻找神圣之血。一路赶到Sancre Tor，发现这里的Ghost和Wraith只有使用魔法武器才能消灭。顺着通道向前走，分别在不远处的大房间中以及Hall of Judgment、Prison和



Catacombs打败4个Blades的骷髅，从他们口中了解到一段王国的历史。当初，国王Tiber Septim派4个Blades调查Sancre Tor的情况，不幸被先前的皇家魔法师Zurin Arctus所控制。如今，Arctus已消失很长时间了，但Blades的鬼魂仍旧在他的控制下，占据着Sancre Tor。幸好，我将Blades打败，使他们的灵魂摆脱了魔法师的控制，同时他们也为我关闭了地穴中的魔法壁垒，使我从地穴深处拿到了"The Armor of Tiber Septim"。将神圣铠甲带给Martin，他提出了开启传送口所需的第3种材料——Great Welkynd Stone。这件东西藏在

Stone of St. Allesia：与Azzan交谈，他让我前往Bruma的Chapel of Talos，向牧师Cirroc了解情况。来到Bruma，与Cirroc交谈，他请我帮忙找回教堂的圣物Stone of St. Allesia。在Bruma东面，先从盗贼的口中得知圣物被食人魔抢走，然后继续向东走，找到食人魔的营地，拿到Stone of St.完成任务。我被晋升为Champion。

收集信息：与Modryn交谈，他让我前往Chorrol东面的Glademist Cave抓捕Blackwood Company首领Ajum-Kajin。进入洞穴，干掉一些Blackwood Company成员，抓住Ajum-Kajin，然后将他带到Modryn Oreyn的房子。经过一番审讯，从Ajum-Kajin口中了解了一些情况。不过，为了掌握更为详细的信息，Oreyn将Greater Amulet of Interrogation交给我，让我打入Blackwood Company内部。

渗透：我来到Blackwood Company总部（Leyawiin城中），顺利地打入敌人内部。可是，在一次任务行动之前，我喝下了一种叫做Hist的东西。接着，随着其他成员来到Water's Edge，杀死了大批的"哥布林"。随后，我昏倒了。当我醒来时，发现躺在Modryn Oreyn家中。先向他报告先前发生的事情，然后返回Water's Edge，与Biene Amelion的父亲交谈，发现村庄中的人都被杀死。看来，这应该是我喝下迷药后的杰作。再次与Oreyn交谈，他决定彻底消灭Blackwood Company。

迷幻树：在消灭Blackwood Company之前，Oreyn让我返回Blackwood Company总部摧毁Hist Tree。不过，迷幻树锁在地下室中，只有首领Ri-Zakar带着钥匙。先来到楼上，杀死Ri'Zakar，拿到钥匙。然后来到地下室，干掉两个魔法师，捡起两个松动的管子，将其插入迷幻树周围两台机器的旋转轮叶中。火光燃起后，迷幻树连同机器一起被摧毁。向Oreyn报告情况，我被晋升为Master of the Guild。

Miscarcand都城Ayleid的废墟中。前往Miscarcand的路并不复杂，并且那里的怪物也非常容易对付。我轻松地将Great Welkynd Stone带回交给Martin，但他并没有想好开启传送口所需的第4种材料应该是什么。正好，先让Martin思考第4种材料，我去完成Jaffre交给的任务。

12.请求援军

空间大门竖立在Bruma城的东南面，进入之后，发现里面的情形与Kvatch城外的那个Oblivion Gate差不多。只不过这里的Daedra比较多。一路杀到Citadel顶端，激活Sigil Stone，关闭空间大门。而后向Jauffre报告任务，他担心Bruma兵力有限，如果Daedra大举来袭，卫兵将无法抵挡。因此Jauffre让我到其他城镇和王国的Elder Council请求援军，增加Bruma的防御力量。这是一个艰巨的任务，需要长途跋涉赶往6座城镇。可是当我赶到这些城镇时，城镇的管理者提出必须先关闭城外的空间大门，否则他们无法派兵增援Bruma。当然，这也是合理的要求，毕竟在确保自己城市安全之前，谁也不会派兵增援其他城市。下面，是我在请求援军过程中记录下的每个城堡管理者作息时间和空间大门的所在地。


城市即将焚毁于烈焰之中


阴森城堡

Anvil：城堡位于城市南面的小岛上。早上8点到下午4点，可在Great Hall找到女伯爵Millona Umbranox，晚上8点到午夜，可在饭厅找到她。Oblivion Gate位于城市大门西北面的山坡上。

Bravil：城堡位于城市大门的东南面。早上8点到下午4点，可在Great Hall找到伯爵Regulus Terentius。Oblivion Gate位于城市大门的西北面。

Chorrol：城堡位于城市大门的东北面。早上8点到下午4点，可在Great Hall找到女伯爵Arrian Valga，或者在Chapel of Stendarr、The Oak和Crosier Tavern找到她。Oblivion Gate位于城市大门南面的树林中。

Leyawiin：城堡位于城市的西

盗贼公会任务

强者获胜：与盗贼公会成员Armand Christophe交谈，他同意我加入盗贼公会，但必须在比赛中胜过另外两个竞争者Methredhel和Amusei。我们3个人谁先偷到Amantius Allectus的日记，谁将是比赛的胜利者。比赛开始之后，迅速进入Temple District，然后向右转，走进小胡同。在胡同尽头向左转，左侧第2个房间就是Amantius Allectus的家。查看右侧的桌子，找到日记。将日记交给Armand Christophe，完成任务。

独教大盗：与Armand交谈，他说我必须偷盗价值50金子的物品，才能交给我真正的任务。没办法，只好等到夜幕降临，在城中四处偷窃，然后将赃物卖给Bruma的Ongar。攒够50金子之后，向Armand申请真正的任务。

偷税：与Armand交谈，他让我偷回Imprial Watch收走的税金以及税金记录。这是一个非常简单的任务。转过先前偷到日记的房子，进入South Watchtower。潜行到队长Hieronymus Lex的房间，拉开抽屉，拿到税金和记录，完成任务。

精灵少女：与Armand交谈，他让我偷盗Llathasa Indarys的雕像。来到Cheydinhal，向乞丐打听雕像的所在地，得知它被放在Llathasa Indarys的墓穴中。找到Temple of Arkay，顺着楼梯走下去，在地下室中拿到雕像。可是，当我准备向Armand报告情况时，他却不见了。不过，盗贼公会成员Methredhel主动找到我，向我解释了这次行动的目的，就是为了彻底除掉告密者——一个叫做Myvryna Arano的黑暗精灵。为此，她让我连夜把雕像放到Myvryna家中的柜子里，然后把雕像的下落告诉Hieronymus Lex。这样一来，Myvryna就会被关进监狱，并且被盗贼公会开除。

传家宝：在Bravil城，与S'krivva交谈，她让我前往Leyawiin了解情况。来到Leyawiin，与Ahdarji交谈，答应她帮助找回被Amusei偷走的戒指。不过，Amusei如今被关进监狱，我必须前往牢房向他问个究竟。来到监狱，避开卫兵，找到Amusei的牢房。与之交谈，交给他一个撬锁工具，他告诉我戒指在女伯爵Alessia Caro的手上。半夜2点钟，我潜入女伯爵的卧室，避开警戒的卫兵，从珠宝盒中拿到戒指。将戒指交还Ahdarji，得到100金子。

误导：与S'krivva交谈，她提到Hieronymus Lex正在将Imperial City的卫兵调往Waterfront进行封锁。为了打破Lex的封锁，我需要找到Methredhel了解情况。来到Talos Plaza District，找到Methredhel，她提出了一个强迫Hieronymus Lex离开Waterfront的计划。她让我和其他四个盗贼公会的成员大肆偷盗财物，我的目标是Arcane University中Archmage房间里面的Hrormir's staff。半夜3点钟，我潜入Archmage的房间拿到Hrormir's staff，并且将一张纸条留在床几上。将权杖交给Methredhel，她让我监视Lex，直到他下命令离开Waterfront。来到Waterfront，发现一个神秘的家伙交给Hieronymus Lex一张便条，随后Lex命令卫兵离开Waterfront。我将这个消息报告给Methredhel，她感到非常高兴。不过，为了表示盗贼公会的"善意"，Methredhel让我将权杖归还Arcane University。于是，我又连夜将权杖放到Ontus Vanin家中的箱子里面，他是Arcade University的学者，一定能将权杖带回去。

失落的历史：与S'krivva交谈，她让我调查盗贼Theranis的情况。先前，这个盗贼曾被派去Castle Skingrad偷盗Lost His-



银甲骑士

端。早上8点到下午4点，可在County Hall找到Marius Caro伯爵；晚上8点到11点，可在饭厅找到他。Oblivion Gate位于城市的东北面。

Skingrad：Janus Hassildor伯爵不会出现在公共区域。直接前往Lord's Manor找他，撬开大厦的房门，给他带来一些惊奇。不过，这个家伙是一个吸血鬼，以后可来对付他。Oblivion Gate位于城堡的东面。

与城市管理者交谈时，得到的答案都是否定的。为此，我必须先去关闭每个城镇外面的空间大门。这些空间大门与先前关闭的空间大门类似，必须冲杀到Citadel的顶端，激活Sigil Stone才能将其关闭。只不过，这些空间大门中的地形更为复杂一些，而且敌人也更为难缠一些。

将6扇空间大门关闭之后，我从6座城镇中请到了援军。至于Elder Council，食古不化的Chancellor Ocato认为皇家军队不能轻易调往其他城市，一口拒绝了我的请求。幸好还有其他6座城镇的援军，我总算完成了Jauffre交给的艰巨任务。

13.Bruma防御战

回到大本营，与Martin交谈，了解到聚集兵力的真正意图是要哄骗敌人在Bruma城前开启Great Gate，然后趁机进入，拿到Great Sigil Stone。而Great Sigil Stone就是Martin开启传送门所需的第4种材料。对话结束后，随着Martin前往Bruma，安排他与Bruma城女伯爵Narina Carvain在小修道院见面（在早上8点到中午12点和下午3点到晚上8点之间，可在城堡的Great Hall找到女伯爵）。大家将一切准备工作安排就



强壮的牛头怪

tories of Tamriel（书），后来就没有音信了。来到Skingrad，从乞丐口中打听到Theranis被关进了监狱。没办法，我也只好偷一些东西，被卫兵抓进监狱。在牢房中，我没有发现Theranis的身影。与囚犯Larthjar交谈，答应帮助他逃离监狱，他告诉我几天前一个苍白的女人带走了Theranis。另外，几个小时之前，还有一个罪犯也被那个女人带走。不过，这个罪犯与女人搏斗，在地上留下了血迹。顺着血迹，我找到了所谓的苍白女人，她是一个吸血鬼。将她杀死，救下被她带来的囚犯。没想到，这个囚犯又是Amusei。与他交谈，得知Theranis已被吸血鬼杀死，但他知道那本书的下落。作为交换，Amusei让我帮助他逃离城堡。趁着夜幕，我带着Amusei离开了城堡，他也遵守诺言，告诉我那本书藏在Nerastarel房子后面的灌木丛中。将书带给S'krivva，完成任务。

算计Lex：与S'krivva交谈，得知Gray Fox厌烦Hieronymus Lex经常制造麻烦。正好，Anvil的女伯爵Umbranox需要一个卫队长，打算从Imperial Watch卫兵中挑选。我们计划伪造一封推荐信，让Lex调往Anvil。来到Anvil，从乞丐口中打听到铁匠知道到达Dairihill房子的秘密通道。与铁匠交谈，他为我打开了秘密通道。半夜3点钟，我顺着秘密通道来到Dairihill的房子，拿到了信件。接着，我又找到仿造书信的家伙，让他在一天之内仿造出书信。夜幕降临后，我来到Imperial City，潜入Legion Commander的房子，在书信上盖上印章。现在，我就可冒充信使将伪信送给女伯爵，然后将女伯爵的调动要求告诉Hieronymus Lex。这样一来，盗贼公会的眼中钉Hieronymus Lex终于被拔掉了。

盗宝：与Methredhel交谈，她说Gray Fox正在Bruma等我。赶到Bruma，在Helvius Cecia的家中见到Gray Fox，他让我前往Temple of the Ancestor Moths偷盗Savilla's Stone。来到位于Cheydinhal北面的寺庙，给Brother Holger一些金子，他带着我找到地下陵墓的入口。进入陵墓，干掉看守宝物的卫兵，将石头带给Gray Fox，完成任务。

解脱之箭：与Amusei交谈，他说Gray Fox正在Chorrol等我。赶到Chorrol，在Malintus Ancrus的家中见到Gray Fox，他让我前往Bravil偷盗Fahtis Aren的Arrow of Extrication。来到Bravil，从乞丐口中打听到Fathis将所有物品都放在了Bravil城外的高塔中。虽然高塔正门难以混入，但似乎还有一条秘密通道连接高塔。进入城堡，找到Fathis Aren的房间，推开活动的柱子，打开秘密通道。顺着通道一直向前走，经过一段水域，进入Fahtis的高塔。拿到Arrow of Extrication之后，带给Gray Fox，完成任务。

Springheel Jak之靴：与Amusei交谈，他说Gray Fox正在Cheydinhal等我。赶到Cheydinhal，在Ganrendel的家中见到Gray Fox，他让我前往Imperial City寻找Boots of Springheel Jak。来到Imperial City，在家中找到Jakben，与之交谈，得知家族陵墓就在地下室中。进入地下室，找到Springheel Jack的棺材，但没有找到靴子。查看日志，发现Springheel Jack是一个吸血鬼。再次与Jakben交谈，得到靴子，将其带给Gray Fox，完成任务。

终极偷盗：与Amusei交谈，他说Gray Fox正在Imperial City的Elven Gardens District等我。赶到Imperial City，在Othrelo的家中见到Gray Fox，他让我前往Imperial Palace偷盗Elder Scrolls。这是一个比较困难的任务，需要使用Boots of Springheel Jak和Arrow of Extrication。来到Imperial Palace，潜入地下室，激活Glass of Time，开启Old Way。顺着通道向前走，先后穿过几个布置着机关的房间，最终在图书馆中拿到Elder Scroll，完成任务。



绪，然后大批人马从城镇东门出发，朝着东北面开启的Oblivion Gate冲去。当Great Gate出现时，我迅速冲进去，争取在限定的时间内，拿到Great Sigil Stone。这时，一个巨大的Siege Crawler正在向南行进，朝着Great Gate出口移动。如果它从Oblivion Gate出去，来到Bruma城外，那么城市将被摧毁。我必须在Siege Crawler离开Great Gate之前，从Citadel中拿到Great Sigil Stone。由于时间紧迫，我必须避免无谓的战斗和搜寻物品。一路冲向Citadel顶端，从Sigil Keep中拿到Great Sigil Stone，及时关闭了空间大门。战斗胜利了，我将Great Sigil Stone交给Martin。Martin返回Cloud Ruler Temple，施展魔法，开启了前往天堂的传送口。

14.天堂之战

进入天堂，立刻听到Mankar Camoran的唠叨，他说要在Carac Agaialor等着我。与旁边的Ascended Immortals交谈，得知这里是Savage Garden，但对于他们来说，这里就是地狱。唯一的出路是穿过Forbidden Grotto，但开启洞穴大门的Bands of the Chosen曾被Camoran交给了一些仆人，而这些仆人如今不知所踪。来到Flooded Grotto（通向Forbidden Grotto），遇到一个叫做Kathutet的Dremora。与之交谈，他提出要么进行一场较量，要么帮助他解救一个伙伴，否则我无法进入Forbidden Grotto。看着这个家伙穷凶极恶的样子，我同意帮助他解救伙伴。来到西北面的Lair of Anaxes，从洞穴深处的大石头后面救出Anaxes，然后返回Flooded Grotto。找到Kathutet，他履行诺言，交出Bands of the Chosen，并且打开了通向Forbidden Grotto的大门。

进入Forbidden Grotto，遇到了Mythic Dawn教徒Eldamil。与之交谈，他提到自己曾策划了谋杀Uriel Septim以及开启Kvatch城前空间大门的行动。现在，他感到非常悔恨，打算帮助我穿过Forbidden Grotto。幸好这个家伙不是诈降，在Eldamil的帮助下，我顺利地穿过Forbidden Grotto，来到Terrace of Dawn。顺着布满紫罗兰的斜坡向北走，找到Mankar Camoran栖身的Carac Agaialor。没想到Raven Camoran和Ruma Camoran竟然出现。看来Mankar Camoran能让先前被杀死的敌人在天堂复活，但他能让自己也复活吗？在宫殿的王座上，Mankar Camoran又在进行着长篇大论。我可没时间听他唠叨。让Eldamil对付Raven和Ruma，我向Mankar发动攻击。一场激战之后，杀死了Mankar，重新夺回了Amulet of Kings。然后返回Cloud Ruler Temple，将宝物交给Martin。现在，准备重新点燃Temple of the One中的Dragonfires，恢复Oblivion和Tamriel之间的屏障。

15.最终决战

从Cloud Ruler Temple赶到Imperial City中央的Palace District，进入Elder Council Chamber，与Chancellor Ocato交谈，大家准备为Martin举行加冕仪式。突然，卫兵报告Oblivion Gate在Imperial City对面开启，并且大批的Daedra已冲入城内。情势危机，我和Jauffre、Baurus、Ocato以及一些卫兵保护着Martin迅速赶往Temple of the One。进入Temple District，发现Temple of the One的东面和西北面又开启了两个空间大门，而且巨大的Mehrunes Dagon挥舞斧子挡住了Temple of the One的入口。与Martin交谈，他说人类武器可伤害Dagon，但无法杀死它。除非使用Amulet of Kings，将Dagon打回Oblivion世界。于是我尽力向Dagon发起一轮狂风暴雨般的攻击，趁着他身躯摇晃之机，我和Martin快速冲进了寺庙。最后一次与Martin交谈，他说非常珍惜我们之间的患难友谊。“现在我必须离开了”Martin说，“巨龙已准备好了。”话音过后，Martin来到Dragonfires跟前，只见Amulet of Kings闪动，Dragonfire被重新点燃，Martin从火光后面消失，化身成为一条巨龙，将Daedra Lord打回了Oblivion世界中。


战士的亡魂


龙之雕像

16.尾声

Oblivion危机解除了，人类世界恢复了宁静。可是，新国王Martin却消失了。他随着祖先Tiber Septim的脚步走了么？或者和Dagon一同进入了Oblivion世界？或者他还是一条龙？或者他已死去了？

当我来到Temple of the One时，发现寺庙尽管已毁坏，但在Dragonfire曾燃烧的地方，如今矗立着一尊巨龙的雕像。这条龙将永远守护着人类世界的安宁。P

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

魔戒——中土大战2

■贵州 yago（本刊特约作者）

由EA出品的《魔戒——中土大战2》在继承1代宏大战争场面的基础上，全面扩展了托尔金原著内容，许多电影中甚至小说里均未深入描写的场面和战事都在本作中得到全貌展现，如中土大陆的北地、源于迷雾山脉的地精大军等。本作单机模式下分为正义阵营和邪恶阵营两大战役，游戏剧情不再单纯体现佛罗多和甘道夫等英雄摧毁魔戒途中的冒险，相反却以护戒使团潜入魔多同时善恶阵营在北地展开的战事为脉络。除战役模式和模拟联机的遭遇战模式外，本作中还包含了新创的回合制策略游戏模式——“魔戒战争”，该模式下玩家可选择扮演精灵、矮人、西部人类、地精、魔多或艾辛格6派势力之一，在全幅中土大陆地图上以回合制方式进行类似《三国志》的策略征战。游戏中玩家不但可以招募各族英雄人物参加战斗，甚至还能自创英雄人物在遭遇战和魔戒战争模式中登场亮相。本作采用了一代引擎改进版，界面风格虽然变化不大，但新加入的HDR等特效将画质提升到了如梦如幻的高度，史诗般的背景音乐加上电影明星的原声配音造就了一款雍容华贵的RTS大作。

魔戒战争

魔戒战争模式对RTS玩家们来说其实并不陌生，近年来有很多即时战略游戏都在走这条路子，大地图采用回合制策略，两军遭遇后转入RTS战斗。本作以魔戒战争模式带给了玩家们争雄中土大陆的新鲜体验，在多张不同比例的中土地图上，玩家可领导六大派系的一方开始中土统一战争。最多时候地图上可出现6派势力对抗，玩家不但可邀请自创英雄加入己方阵营，也能通过设定回合制等待时间来加快战争节奏，发生战斗时既可选择进入RTS战场亲自指挥作战，也可由电脑AI自动核算裁决胜负，这些参数都可以在游戏开始之前由玩家调整确定。

精品 总评 8.5

制作	EA LA
发行	EA LA
载体	DVD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：7.5　画面：9.5　音效：8.5　创新：7.0　剧情：8.0

配置要求
CPU：Pentium4 1.8GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：6GB

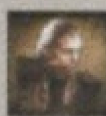
进入游戏后眼前会出现一张巨大的中土地图，各方势力占领的省份会以不同颜色标出，以鼠标点击任意省份后可看到该地区特有的加成或惩罚属性。点击放大镜图标可在右下角展开该省份的详细情况列表，其中包括了省份简介、军队和建筑3类信息。游戏每一回合均由3个阶段构成——策略阶段、战争阶段和撤退阶段。在策略阶段下玩家指挥部队移动或修造建筑物；在战争阶段下凡是同一地区内有敌我双方部队的都要进行作战决出胜负；在撤退阶段中作战失败一方自动撤回相邻的己方控制省份。当玩家按下右上角的“结束阶段”键时，系统会依次跳入下一阶段，如果该阶段无操作必要会继续跳入下一阶段，例

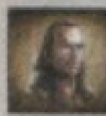


魔戒战争模式主界面

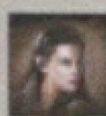
英雄大全

☆精灵英雄

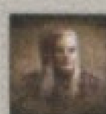

勒苟拉斯（Legolas）
鹰袭： 等级1，同时射出双箭攻击敌人。
刀战士： 等级2，换为近战攻击，+20%护甲。
训练弓箭手： 等级4，指定范围内弓箭手获得经验值。
箭风： 等级7，指定范围内发射连续箭雨。

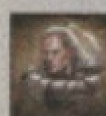

爱隆（Elrond）
阿夕拉斯： 等级1，治疗附近友军英雄。
领导统御： 等级3，附近友军伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍，被动技能，效果不累加。
远见： 等级6，揭示地图上战雾覆盖片区。
旋风： 等级7，召唤毁灭旋风冲入战场。
恢复： 等级10，治疗附近友军并重置他们的特技计时器。


哈尔达（Haldir）
切换武器： 等级1，在弓箭和双刀之间切换。
领导统御： 等级6，附近友军伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍，被动技能，效果不累加。
黄金箭： 等级10，强力攻击，可震慑畏惧光明的种族部队。

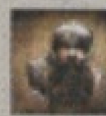

亚玟（Arwen）
骑乘： 等级1，切换骑马或步行状态。
阿夕拉斯： 等级2，治疗附近友军英雄。
洪水： 等级10，召唤洪水淹没敌人并扑灭火焰。

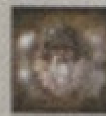

树须（Treebeard）
近距攻击： 等级1，切换至近身战斗。
轰炸： 等级1，以猛烈火力攻击远方指定地区。


瑟兰督伊（Thranduil）
野游： 等级1，可在隐形状态下射击，被动技能。
匿踪移动： 等级7，选定范围内的友军暂时隐形。
精灵披风： 等级4，静止不动时隐形。
死亡之眼： 等级7，暂时提高伤害。
复仇之刺： 等级10，威力超强的单发射击。


葛罗芬戴尔（Glorfindel）
骑乘： 等级1，切换骑马或步行状态。
纯净之剑： 等级3，自身伤害+100%，护甲+100%。
风行者： 等级6，骑乘状态下速度+60%，护甲加倍。
星光： 等级10，周围友军获得治疗，伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍，效果不累加。

☆矮人英雄


金霹（Gimli）
掷斧： 等级1，针对单目标的大威力远程攻击。
跳跃攻击： 等级2，跳入指定地点并造成区域伤害效果。
杀戮： 等级5，伤害+200%，攻击速度加倍。


国王丹恩（King Dain）
领导统御： 等级1，附近友军伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍，被动技能，效果不累加。
猛暴狂怒： 等级4，治疗指定部队，使其伤害+50%，护甲+50%，效果不累加。
傲慢： 等级7，使附近所有友军部队获得恐惧抗性，被动技能。
召唤皇家卫兵： 等级10，召唤数队矮人军团增援作战。


葛罗因（Gloin）
猛击： 等级1，对建筑物造成巨大伤害的强力攻击。
撼动根基： 等级4，瘫痪目标建筑，使城门自动开启。
粉碎之锤： 等级10，在自身周围产生小型地震。

如策略阶段下安排妥当后结束阶段；如果敌我双方部队都没有发生遭遇情况，那么系统会自动跳到最后的撤退阶段并最终开始新一回合。

各省份境内都有两个可供修造建筑的光环，英雄带兵入驻后点击光环可修造堡垒、兵营、资源建筑和技术建筑4种建筑之一，但每回合只能在一个光环点上修造一座建筑，也就是说一片地区最多只能有两座建筑。堡垒可召唤英雄，兵营生产部队，资源建筑产出资源并提升兵力上限，技术建筑可为部队升级装备护甲。标有英雄头像的旗旗代表英雄人物，没有头像的旗旗代表驻守本地的普通部队，选中英雄人物后右键点击目标地可命令其移动，但只能移动到临近省份，而且每回合只能移动一次。选中普通部队后以右键点击附近英雄旗旗可将该队人马配置到英雄麾下，如果用右键点击临近省份则将该队人马调派到临近省份驻防。


各省份都有两个建筑光环

点击兵营中的相应兵种图标即可招募部队，每个地区每回合只能同时招募一支部队，玩家总共能造多少支部队取决于资源建筑物的总数，部队上限总数在主界面左上角有显示。英雄统领的部队不但数量要多，而且级别也要足够高才能形成战斗力，有时候还得考虑是否会受对方兵种克制的问题。初期最好由玩家亲自指挥RTS战斗，否则即使对比力量均衡也没准会一败涂地，到后期己方部队数量和级别都占优势的情况下才可由系统自动核算裁定胜负。中土地图上有一些标出名字的广阔区域，这些区域通常由多个省份组成，如果能占领某区域内的全部省份即可获得该区域所特有的属性加成奖励。

战场魔法

正义阵营

覆盖迷雾（Enshrouding Mist）： 指定范围内的友军部队进入隐形状态，降低敌单位护甲和伤害。

精灵礼物（Elven Gifts）： 英雄增加50%伤害，被动技能。

治疗（Heal）： 治疗指定范围内友军，每队人马恢复一位阵亡士兵。

精灵森林（Elven Wood）： 生成一片森林，友军部队获得50%护甲，敌单位失去英雄统领加成效果。

号召（Rallying Call）： 指定范围内友军伤害+50%，护甲+50%，效果不会累加。

召唤汤姆·庞巴迪（Summon Tom Baombadil）： 召唤神仙老头汤姆·庞巴迪供己方指挥作战。

☆西部人类英雄



亚拉冈（Aragorn）

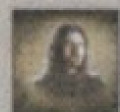
阿夕拉斯：等级1，治疗附近友军英雄。

刀剑大师：等级2，自身伤害+100%，护甲+100%。

领导统御：等级4，附近友军伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍，被动技能，效果不累加。

伊兰迪尔：等级6，使周围敌人部队逃跑。

王者军队：等级10，召唤亡灵部队协助作战。



波罗莫（Boromir）

刚铎号角：等级2，以恐怖震慑敌人。

领导统御：等级5，附近友军伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍，被动技能，效果不累加。

刚铎统帅：等级7，提升目标部队经验值。



甘道夫（Gandalf）

巫师风暴：等级1，近距离战斗中将敌人击退。

闪电之剑：等级2，从手中剑射出闪电攻击敌人。

骑乘：等级5，切换骑马或步行状态。

埃斯塔力之光：等级7，发射能伤害敌人的强力光束。

终极咒语：等级10，发出可杀死周围所有敌人的震荡波。



法拉墨（Faramir）

切换武器：等级1，切换弓箭或剑。

伤害之箭：等级2，迫使目标逃跑的单发远程攻击。

武士游侠：等级3，切换骑马或步行状态。

领导统御：等级6，附近友军伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍，被动技能，效果不累加。

刚铎统帅：等级7，提升目标部队经验值。



希优顿（Theoden）

乘：等级1，切换骑马或步行状态。

导统御：等级1，附近友军伤害+50%，护甲+50%，加快赚取经验值，被动技能。

荣出击：等级4，骑马状态下自身与周围友军骑兵只受普通攻击10%的伤害。

王恩典：等级6，提升目标部队经验值。



伊欧玟（Eowyn）

袭击：等级1，对付单目标的强力远程攻击。

骑乘：等级3，切换骑马或步行状态。

伪装：等级4，伪装成普通的洛汗战士。

护盾女神：等级5，自身护甲+65%。



伊欧墨（Eomer）

骑乘：等级1，切换骑马或步行状态。

马王：等级1，周围友军骑兵伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍，被动技能，效果不累加。

☆堕落野人英雄（包含龙族、地精、蜘蛛3族）



卓哥斯（Drogoth）

火球：等级1，对指定目标发射一枚火球。

舞翅轰击：等级3，朝自身下方发射震波对敌人造成严重伤害。

火焰射击：等级6，对指定目标发射一枚火龙弹。

焚化：等级10，对指定区域喷吐火焰。



葛基尔（Gorkil）

骑乘：等级3，切换骑蝎子或步行状态。

骷髅头图腾：等级2，放置一根图腾柱揭开周围战雾并侦测敌方隐形单位，同时提升友军伤害、护甲和经验值。

领导统御：等级4，附近友军伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍，被动技能，效果不累加。

矮人财富（Dwarven Riches）：使选中的建筑物资源产量永久提升300%。

重建（Rebuild）：瞬间治疗受损的建筑物。

孤寂之塔（Lone Tower）：召唤一座防御塔。

召唤河谷镇民盟军（Summon Men of Dale Allies）：召唤河谷镇盟军协助作战。



购买法术需要支付战斗中赚取的技能点数

拨云见日（Cloud Break）：取消冻雨或黑暗效果，震慑敌方部队。

地下矿坑（Undermine）：在地图上任意地点架设一座矿井并与己方隧道网络连通。

弹幕（Barrage）：以毁灭性的陨石雨轰击目标区域。

洪水（Flood）：召唤威力巨大的洪水消灭敌方部队。

地震（Earthquake）：在指定区域内引发大地震破坏敌方建筑物。

日光照耀（Sunflare）：召唤一道阳光火柱烧焦战场。

邪恶阵营

洞穴蝙蝠（Cave Bats）：揭开战争迷雾并侦测敌方隐形部队，降低附近敌人的攻击力和护甲。

战歌（War Chant）：目标区域内所有友军伤害+50%，护甲+50%。

召唤登兰德野人（Summon Wildmen of Dunland）：召唤数队登兰德野人为己方所用。

腐败之地（Tainted Land）：使指定区域内所有友军伤害+50%，护甲+50%，效果无法累加。

掠食（Scavenger）：消灭敌人的同时可获取额外资源奖励，被动技能。

召唤看守者（Summon Watcher）：召唤一只巨大的章鱼状看守者。

路障（Barricade）：召唤一座驻有弓箭手的防御塔。

黑暗（Darkness）：整张地图会暂时被黑暗覆盖30秒钟，所有友军伤害+50%，护甲+50%，不能累加。

破坏（Devastation）：选定区域内的树木立刻转化为资源。

激发忠诚（Untamed Allegiance）：将非敌对阵营的建筑及相关单位转为己方所有。

召唤小蜘蛛盟军（Summon Spiderling Allies）：召唤一群小蜘蛛为己方所用。

唤醒亚龙（Awaken Wyrm）：召唤一只地底亚龙攻击附近敌人。

箭矢齐发（Arrow Volley）：对地图上指定地点释放箭雨。

助燃（Fuel the Fires）：伐木取得的资源增加100%，被动技能。

工业（Industry）：使选中的建筑物资源产量永久提升300%。

索伦邪眼（Eye of Sauron）：召唤索伦邪眼侦察隐形敌人，友军获得伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍。

召唤龙（Summon Dragon）：召唤喷火巨龙降临战场。
召唤炎魔（Summon Balrog）：召唤炎魔协助作战。
火雨（Rain of Fire）：在指定区域内施放熔岩雨。
龙击（Dragon Strike）：召唤巨龙喷火将战场烧成焦土。

战役流程

正义战役（Good Campaign）

第1关 瑞文戴尔（Rivendell）

发现地精大军来袭后，精灵英雄葛罗芬戴尔带领一队战士返回瑞文戴尔报警，向东行军增援沿途与地精军战斗的精灵部队，注意保护好葛罗芬戴尔。抵达大桥后过桥跟随指引光柱进大门来到正与矮人葛罗茵交谈的领主爱隆跟前，完成报信任务后立刻率军向北岸西侧运动，地精主力会从那里杀出，与此同时从兵营中生产至少一队战士。很快夹杂着山脉巨人的地精大军出现，派葛罗茵率部队反击，因为有分支任务要求将他提升至2级。地精的巨人非常厉害，多造战士和弓箭手撑住，战斗最激烈时精灵公主亚玟带两队骑兵由敌人背后杀出，这下想不大获全胜都难。瑞文戴尔保卫战胜利后还要摧毁大桥南岸的地精营地，集中全部兵力过桥与己方两只巨鹰会合，摧毁地精营地的战斗没什么难度，最后的小插曲是一只裂地而出的巨大亚龙，用巨鹰收拾它即可。

第2关 高山隘口（High Pass）

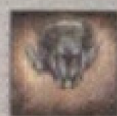
地精军偷袭瑞文戴尔未成后封锁了衔接东西部地区的高山隘口，追赶至此的葛罗芬戴尔与葛罗茵决定夺回这处险关。开局后按系统提示修建梅隆树、兵营、绿色牧场、了望塔、战斗塔构筑基地，生产弓箭手与骑兵各一队，随后沿西北路口向地精大营挺进。到地图西北角山谷中时，山脉巨人砸断石柱封住前路，只好折回向东南方向沿山谷进军，注意摧毁全部地精隧道并消灭所有山脉巨人。在地图中部的小高地上可救下被地精围攻的英雄哈尔达，休整后以骑兵为主力向地精营地发动总攻，此时应攒到10点技能点数购取召唤神仙老头汤姆·庞巴迪法术，有这位当先锋可省力多了。最后地精营地里冒出八爪章鱼看守者，集中火力把它扼杀在水潭里，然后铲除营地中残余建筑。


巨鹰对付亚龙

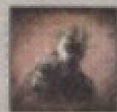
第3关 伊顿荒原（Ettenmoors）

来自迷雾山脉的地精军在他们的新领袖驱使下助纣为虐，如果解决掉这家伙也许能削弱索伦的力量。开局后有信使来报地精部队正在攻击北面精灵营地，哈尔达立刻乘船前往增援，葛罗茵也与葛罗芬戴尔带部队沿陆路向西北快速移动，沿途可接收若干己方部队，赶到营地后打退围攻的地精。哈尔达带着建筑工人登陆，修造基地之前注意北面山顶上有巨人居高临下攻击，必须摧

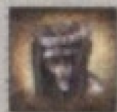
剧毒之刺：等级6，骑乘状态下对指定敌人产生震慑及持续毒伤害效果。
深渊召唤：等级10，召唤3只火龙兽协助战斗。

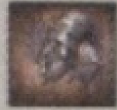

尸罗（Shelob）
灌注恐惧：等级3，使附近敌人陷入恐惧。
毒刺：等级6，毒害敌人并造成持续伤害。
隧道：等级10，通过挖掘隧道出现在任何无战雾遮盖的地点。

☆魔多英雄

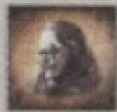

巫妖王（Witch King）
骑乘：等级1，切换骑龙或步行状态。
恐怖外貌：等级2，持续使周围敌部队陷入不利状态，被动技能。
尖叫：等级6，迫使敌人恐惧逃跑。
巫妖王时刻：等级10，将指定敌人的特技计时器重置为刚使用过状态。

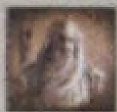

戒灵（Nazgul）
骑乘：等级1，切换骑马或步行状态。
恐怖外貌：等级2，持续使周围敌部队陷入不利状态，被动技能。
魔窟之剑：等级6，使目标敌人瘫痪并受到持续毒害。
尖叫：等级10，迫使敌人恐惧逃跑。

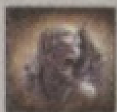

索伦之口（Mouth of Sauron）
骑乘：等级1，切换骑马或步行状态。
怀疑：等级4，降低目标敌人护甲和伤害。
混乱：等级6，使目标区域内敌军自相残杀。
邪眼：等级10，发射强大光束攻击指定范围内敌人。


堕落妖兽（Fellbeast）
尖叫：等级1，迫使敌人恐惧逃跑。

☆艾辛格英雄


鲁兹（Lurtz）
切换武器：等级1，切换弓箭或剑。
瘫痪：等级1，装备弓箭状态下攻击使敌方英雄无法动弹。
大屠杀：等级3，装备剑状态下自身伤害+100%，护甲+100%。
领导统御：等级5，附近友军伤害+50%，护甲+50%，经验值加倍，被动技能，效果不累加。
抢夺：等级6，掠夺敌人尸体获取资源。


萨鲁曼（Saruman）
巫师风暴：等级1，近距离战斗中将敌人击退。
火球：等级2，投掷能量球攻击敌人。
巧言：等级4，暂时取得目标敌人的控制权。
演说才能：等级5，提升目标部队经验值。
雷霆击：等级10，以威力强大的闪电轰击目标地区。


夏古（Sharku）
驯服野兽：等级2，控制目标座狼或座狼骑手。
血腥猎杀：等级5，附近友军座狼和座狼骑手伤害+50%，护甲+50%，被动技能。
吃人：等级10，击杀目标敌人可恢复自身生命并暂时提升50%伤害和护甲。

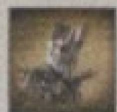

巧言（Grima Wormtongue）
逃脱：等级1，自身进入隐形状态且不会受到攻击。
恶毒咒语：等级2，降低目标敌军的护甲和伤害。

背刺： 等级6，重创目标敌人并伴随持续毒伤害。
动摇忠诚： 等级10，控制敌方英雄为己所用。

☆魔戒英雄

玩家在遭遇战和魔戒战争模式中都可能在战场上击毙隐形且随机出没的咕鲁，并缴获其手中的魔戒，击毙咕鲁的部队，头上将出现魔戒徽标，在战场实景图和小地图上都能看到徽标位置提示。如果是敌方部队获得魔戒，可迅速派兵赶在其逃回基地之前将其歼灭夺走魔戒。夺得魔戒后立刻返回己方堡垒，此时堡垒上方会出现魔戒光环，并且可招募的英雄会多出一位超级英雄，正义阵营方为凯兰崔尔女王，邪恶阵营方为黑暗魔君索伦，招募这两位超级英雄需花费10 000单位资源，不过出来就是10级，并且不占人口配额。


凯兰崔尔女王（Galadriel）
自然愤怒： 召唤毁灭性的龙卷风横扫战场
恐惧狂暴： 导致附近敌人陷入恐惧


黑暗魔君索伦（Sauron）
末日烈焰： 对指定区域施放熔岩雨
暴怒： 导致附近敌人陷入恐惧

毁山上的巨鼓才能终止源源不断的巨人，集中全体部队冲击山顶，摧毁巨鼓并歼灭山顶所有敌人后返回营地完善基地设施。不断有敌人从东面来袭扰营地，尽快出围墙和骑兵迎击，利用治疗法术恢复部队，伺机解决中部山坡上的敌哨塔，搜寻地精的隧道并摧毁。敌人的主基地在东南角，首先夺取东北角的树人议会，这里出产的树人破坏城墙效果奇佳，待外围地区清场完毕后即可进攻地精主基地，砸开城墙涌进去，杀死骑在蝎子背上的地精国王葛基尔，摧毁所有隧道建筑，最后推倒山脚下的地精领袖堡垒。

第4关 蓝山（Blue Mountains）

矮人居住的蓝山遭到索伦的帮凶恶龙卓哥斯袭击，为夺回被占据的矮人洞穴众英雄来到那里。刚开始恶龙喷火将大家赶进山洞中，沿路向洞中深处进军，摧毁沿途所有蜘蛛巢穴接着修建堡垒。继续往里走夺取桥头的信火哨塔，此时卓哥斯会不断飞过，但仍无法彻底解决它。砸开洞穴大厅之门进入洞中殿堂，铲除所有火龙兽巢穴，最终目标是抵达右上角的大殿，在这里才能杀死恶龙。洞中殿堂地形很复杂，会有零星敌人绕道偷袭己方堡垒基地，因此后方要及早作好应战准备。砸开沿途大门进到大殿后，恶龙会召唤手下大批蜘蛛怪扑出，把它们交给近战步兵，所有远程攻击单位瞄准恶龙开火，直到将它射落。

第5关 灰港（Grey Havens）

灰港遭到海盗封锁，葛罗茵与葛罗芬戴尔带兵杀入港口。消灭攻击建筑的海盗后夺取码头左右的两座船坞，生产至少4艘战船组成舰队，升级攻防性能后向南面海上敌人发起进攻。海上的战斗并不容易，在拥有数量优势情况下迅速扫清敌舰，这时需要运送步兵登陆南岸占领海盗的两座船坞，这两船坞会不停生产海盗战舰，必须持续生产战船，守在船坞外歼灭所有出厂敌舰，这样才能确保运送步兵的运输舰安全。船坞有空时可造一艘暴风战舰完成分支任务，这东西需要手控操作攻击，它形成的巨大漩涡会吞噬周围所有敌我船只。在等待夺取制海权期间，召唤神仙老头汤姆·庞巴迪打击敌人南岸滩头部队，扫清威胁后步兵登陆夺取船坞，2分钟后第1轮海盗舰队从西南出现，它们直扑西北海滩放下大批登陆部队从西侧攻击灰港。第2轮舰队会在2分钟后从同样方向出现，最有效的对付方法是造多艘暴风战舰抵近地图左下角等它们出现瞬间制造巨大漩涡。击退首轮登陆后西北角路口会有矮人部队赶来增援，注意第2轮攻击时，敌人小股部队会从港口东面偷袭。再次胜利后造一艘炮舰完成分支任务，2分钟之后最后一轮敌舰以同样方式亮相，如果计划周密可让它们根本到不了岸边。

第6关 赛尔督因（Celduin）

灰港解围后，亚玟来报告来自北地多尔哥多城堡的索伦魔军正向幽暗密林前进，英雄们立刻乘巨鹰前往救助。敌人先锋很快抵达赛尔督因河沿岸开始烧杀，矮人国王丹恩率兵截击，码头混战中丹恩的人马被坍塌的桥面分为两段，玩家必须利用剩下兵力护送丹恩迂回绕道与后面部队会合，千万不能让尊贵的国王阵亡。沿途有很多兽人拦截，但也有己方部队加入，注意要先摧毁敌人的发石车，尽量占领码头上的所有酒馆和哨所，最后抵达码头区西南角完成集结任务。西岸敌人会在发石车掩护下以巨型战象为先锋趟过浅水滩向码头西南发起进攻，防卫作战中要力保生产矮人单位的兵营和疗伤壁炉，同时抽调一支部队夺取上下两座船坞。如果矮人部队越过浅滩抵达西岸会引发敌人海陆两路反扑，坚守西南角同时全力发展海军，先以暴风战舰重创敌船，然后持续出战船清除所有海上敌人，完全控制海面后再造炮舰以远程优势敲掉岸边敌人。攒积技能点数购取陨石雨法术，用它配合汤姆·庞巴迪协助清除西岸内陆的更多敌军。


在海战中消灭海盗舰队

第7关 依鲁伯（Erebor）

赛尔督因之战使更多的魔多部队涌来，丹恩退回矮人据点依鲁伯准备据险扼守。本关首要任务是保住西北洞穴殿堂中的矮人王座建筑，同时击退魔多大军由西南而来的3次冲锋。第1波攻击将在开局15分钟后抵达，迅速派工人到洞外河谷镇西南角修建至少一座堡垒，造围墙封死侧翼，狂修战斗塔和更多堡垒形成纵深火力防御系

统。不久后有一帮海盗会冲进镇子里破坏，让丹恩带部队迅速歼灭他们。在预计接火线周围造几座疗伤壁炉，然后迎接第1波攻击，面对海量步兵可用陨石雨法术先期消耗对方兵力，然后依托堡垒和战斗塔撑住，召唤汤姆·庞巴迪、治疗法术、召唤战斗塔等法术全都用上。遏制住敌人后立刻分兵返回洞穴殿堂，敌人的一支巨人部队会从东侧潜入洞穴偷袭王座。抓紧时间补充损失的战斗塔和兵力，



如潮水般涌来的魔多军团

在堡垒周边修建多种攻击塔楼也很有用。第2波攻击中会出现更多战象，打退他们之后又有一批敌步兵从西北入口潜入洞穴偷袭王座。敌人第3波攻击以堕落妖兽飞龙打头阵，后面大队巨人紧跟，但这并不是最厉害的，真正要命的的是邪恶英雄索伦之口带队从东侧入口杀入大殿的突击，如果让他们摧毁王座那一切都完了。对付第3波正面攻击的策略是击落堕落妖兽后且战且退，激战中精灵之王瑟兰督伊与葛罗芬戴尔、葛罗茵会带精灵援军从西北角登场，收缩兵力扼守王座所在的中央大殿。如果之前准备工作充分的话，来自正面战场的敌军会在穿越河谷镇时损兵折将，消灭索伦之口及其手下后基本上就可算胜券在握。

第8关 多尔哥多（Dol Guldur）

依鲁伯保住了，但只要多尔哥多城堡还在索伦手中，威胁就依然存在，精灵与矮人联军决定拔除这颗钉子。开局爱隆带小股人马从西南角登场，多尔哥多城堡处于地图东北方，先找到并夺取城外南北两处烽火塔。占领西北角烽火塔可召来丹恩、葛罗茵、葛罗芬戴尔带领的依鲁伯矮人援军，占领东南角烽火塔可召来瑟兰督伊和亚玟带领的幽暗密林精灵援军，记住摧毁沿途所有的蜘蛛巢穴完成分支任务。两座烽火塔拿下后到城堡大门外建基地准备攻城，城堡外围有很多发石车塔和箭塔，用矮人的发石车升级火石弹后将其逐一摧毁。派一支骑兵快速突进外围后撤回，此时魔多的增援大军将于8分钟后从西北和东南两处出现，集中手上兵力依托基地消灭他们，注意保障工人安全。歼灭援军后可以不慌不忙地着手收拾多尔哥多城内敌人，别妄图用人海战术杀进去，多如牛毛的发石车塔、箭塔外加炎魔、章鱼看守者、亚龙、巨龙会让你付出惨重代价。最稳妥的战术是造矮人发石车继续清除外围所有防御塔楼，耐心用陨石雨和地震术轰击城内集结的敌军或建筑物，最后众英雄围攻杀死炎魔，摧毁城内所有主要建筑即可获得胜利。城内还有3座烽火塔，夺取它们完成分支任务。

邪恶战役（Evil Campaign）

第1关 罗瑞安（Lorien）

索伦派遣自己的心腹索伦之口指挥地精大军进攻精灵控制区罗瑞安，开始先按提示修建洞穴并生产两队地精步兵，接着造隧道和熔岩裂隙，隧道可用于运送部队，升级熔岩裂隙后生产一只洞穴食人妖。之后在堡垒周边修建至少两座附属防御塔，继续生产部队并向东南河滩集结，冲过河滩摧毁两座精灵树屋。最后的目标是地图西北角的精灵主城卡拉斯加拉顿，过河之后可在附近岔路口消灭精灵部队拯救3只山脉巨人加入己方队伍，有它们破坏建筑更快。沿路持续修建隧道以保证后方援兵快速抵达前线，准备完毕后开始总攻，杀死精灵皇凯勒鹏并摧毁主树屋获得胜利。

第2关 灰港（Grey Havens）

当来自多尔哥多的魔多部队展开正面进攻的同时，昂巴海盗也在协助抢占灰港，如果夺取那里，精灵们将无处可逃。开始以两队昂巴海盗夺取南岸两座船坞，生产至少3艘海盗黑战舰以拦截摧毁从上方逃下的所有精灵船只，完成这个任务后要造至少一艘炮舰，如果资源不够可派海盗夺取东南角的哨所。用炮舰摧毁西北岸滩上的3座精灵战斗塔，紧接着己方登陆船队从西南角登场，黑战舰编队驻守在中部水域阻截敌船保护好登陆船只。滩头的战斗基本没什么悬念，大量登陆部队和从西北角敌人背后出现的地精援军很快就清除了滩头守敌。基地落成后先不忙攻击灰港本城，以炮舰和黑战舰组成的海军摧毁东北角两座精灵船坞使敌人完全失去海上力量，然后用炮舰逐个打扫射程范围内的敌陆上建筑，最后再以地精的半食人魔掠夺者大军冲入港内摧毁3座堡垒。

第3关 夏尔（Shire）

很久前地精曾出兵入侵哈比人居住的夏尔地区但遭到惨败，如今成功占领灰港后，地精的铁蹄再一次踏入了这片土地。地精王带军从东北登场，一路向下推进，主要目标是摧毁4座有光柱标明的权力之座建筑。抵达东南河滩后迎来更多援兵和工人，在此立营建寨不要再继续向西推进，因为马上会有无数杜登部落的人类战士从西北方向杀来，借助两名山脉巨人的强劲火力打退杜登人的冲锋，基地中持续生产掠夺者补充己方消耗。消灭所有杜登人后，集中兵力突入西部地区摧毁剩下3座权力之座，沿途还有摧毁绿龙酒吧和贝金兜底的分支任务。权力之座全毁后，奸臣巧言会带着艾辛格部队从西南角出现，他们企图抢夺胜利果实，立刻返回基地补充兵力，击毙巧言并推倒艾辛格堡垒后完成本关。

第4关 佛诺斯特（Fornost）

矮人与杜登人类占据了遗弃的古代城堡佛诺斯特负隅

顽抗，那里不但有坚固的城墙还有威力可怕的神秘武器。开始出现在地图南端，迅速建立基地后完善纵深火力体系，有个分支任务要求用激发忠诚法术俘获东西两侧的两座蜘蛛巢穴，如果之前没购买这个法术不妨直接摧毁。现在要做的是砸破南门攻入外城区并摧毁里面的主要建筑，多造山脉巨人拼消耗砸开南大门，小心大批杜登部队会持续不断从右侧城墙上的暗洞钻出进攻己方基地，借助堡垒和哨塔火力外加两支蜘蛛骑兵部队挡住他们的轮番进攻。南门砸开后留少量兵力看家，大队人马涌入外城区清场，发起冲锋前可释放召唤章鱼看守者尽量消耗敌有生力量，外城左侧有座酒馆可俘获增加资源收入。接着对付内城城门，仍以山脉巨人集群投石消灭附近阻碍敌人，好容易砸倒内城门却发现大事不好！首先位于内城东北角的大地之锤会每隔5分钟对己方建筑群或兵力集结点实施隔山打牛的恐怖地震攻击，因此砸内城门之前切记要多修几处分基地；其次更多敌军部队会反复从破门中涌出，其频率和数量都令人咋舌，尽快在内城门外修造大量哨塔并入驻弓箭手阻截这帮家伙。轮番使用章鱼看守者和登兰德野人召唤法术尽快摧毁大地之锤消除致命威胁，之后继续用这招破坏内城大厅过关。

第5关 幽暗密林（Mirkwood）

地精在西部击溃矮人与人类联军的同时，来自多尔哥多的兽人部队也逼近了幽暗密林，他们的目标是夺取林中老路。开始集合部队向北过河，不料被对岸树人飞石砸断大桥，向东绕道从浅滩渡河，消灭沿途敌人与北岸的大批树人，摧毁附近的所有树人基地完成分支任务。基地西北方和北岸各有一座蜘蛛巢穴，可用激发忠诚法术夺取，在北岸中央地带山脚下有两座特殊的蜘蛛巢穴需要派蜘蛛王谢罗伯前去才能招降。接下来继续北上，在林中老路上有4个光柱点，务必赶在精灵之前于光柱点修建战斗塔，先抢占大路南端的两处光柱点，迅速修建堡垒和大量战斗塔挡住敌人进攻，之后造兽人兵营和食人妖囚笼建立进攻基地，补充兵力后再以伺机攻占北面两处光柱点。期间来自西北精灵基地的援兵会持续抢夺光柱点，如求稳妥可先摧毁精灵基地再夺光柱点，占领4处光柱点并修建战斗塔后保持两分钟即可胜利。



升级到最高阶段的堡垒

第6关 凋谢荒地（Withered Heath）

溃败的精灵向西逃向瑞文戴尔，现在该收拾据守在凋谢荒地的那些矮人了，如果能获得此地龙族的协助那么魔多军团会更加强大。开局出现在西南角，造堡垒构筑防御体系后出兵攻击地图上四处关押火龙兽的囚所，解救全部火龙兽并摧毁所有矮人的矿井。前期救出的火龙兽速度快喷火攻击范围广，适合用于截击进攻己方基地的矮人攻城部队，多造些兽人投石车远程摧毁防守的斧塔，救出全部火龙兽后地图西北角出现龙王身影，与此同时一批矮人马车战队由东北方杀来，消灭他们后走东北角路口折向西行，清理掉沿途敌军后进军到龙洞前晋见龙王卓哥斯，卓哥斯同意帮助索伦对付正义联军。

第7关 依鲁伯（Erebor）

魔多军团包围了矮人与人类联合驻守的山谷之城依鲁伯，夺取这里意味着迷雾山脉以东的全部地区都将掌握在索伦大人的控制之下。本关地图与正义阵营第7关相同，只是攻防双方对换位置。开始从西南角冲入外围城镇中见房子就砸，有足够空地后就可修堡垒，注意把堡垒建在可扼守两座大桥的交汇处，迅速完善防御火力体系，很快会有矮人部队持续从东北方攻来，只要能依托堡垒挡住他们就行，见缝插针放战斗塔和弓手路障，后面再布设几台发石车就能构筑金汤防线。制胜目标是攻入洞中大殿摧毁矮人王座，如果从正面进军希望渺茫，只能用堡垒拖住他们，然后组织山脉食人魔和发石车混编的精锐部队从右翼偷袭进入山洞。注意发动偷袭后西南角的后方会出现大批矮人援兵，敌人也会使用各种毁灭性的重量级法术，使用召唤章鱼看守者、亚龙、登兰德野人、箭雨齐射等法术以雷霆手段把他们迅速铲灭，偷袭部队步步为营推入到大殿中击毙矮人国王丹恩并摧毁王座。

第8关 瑞文戴尔（Rivendell）

瑞文戴尔，这座古老的精灵城市已成为正义阵营在中土大陆最后的希望，黑暗魔君索伦击败护戒使团后也正带领大军赶往这里。地精王葛基尔率先头部队赶到瑞文戴尔城外西南角，修建堡垒和兵营时尽量分散些，然后派蝙蝠群出去探地图，西侧有小桥可通向北岸，南端有座敌对的地精兵营，施放激发忠诚俘获后造些步兵把守住小桥。主力部队迅速推进到东侧主大桥前建立桥头堡阵地，堡垒、箭塔、弓手路障封住瑞文戴尔出口，拖时间攒积资源升级堡垒出堕落妖兽飞龙，不要妄想凭那点地面部队攻进去，攒资源期间可利用多种攻击或召唤法术袭扰城内敌人集结点。出飞龙的目的是为了克制敌方巨鹰，因为是最后一战敌人的各种终极法术都会毫不客气地往这边招呼，如果不多修几座堡垒，等到老窝被端时可别哭。守住桥头持续使用法术摧毁城内部队和建筑，主桥东侧有船坞，夺取后可派兵乘船渡河偷袭。突破瑞文戴尔外沿防线后，主大桥南端山谷中会突然出现亚拉冈、甘道夫、勒苟拉斯等人组成的护戒使团以及大批亡灵援军，亡灵援军持续一段时间后会消失，但这几位护戒英雄战斗力异常强悍，把所有英雄和飞龙集中到一起才能勉强放倒他们。消灭护戒使团后索伦大人带着大批魔多援兵赶到，剩下要做的就是砸开瑞文戴尔的大门，摧毁爱隆的主殿以及附近两座堡垒。注意激战中一定要保护好索伦大人，另外如果击败公主亚玟也可完成分支任务。P

双周回眸

事件：《燃烧的远征》要改嫁？

4月14日，国内主要网络媒体都转载了一份发自"暴雪娱乐股份有限公司公关部"语义含糊暧昧的中文声明。声明中说，暴雪"正在寻求和讨论与中国大陆本地的潜在合作伙伴进行合作以及在中国大陆进一步拓展业务的机会，并已邀请第九城市旗下公司China The9 Interactive针对即将推出的资料片《魔兽世界——燃烧的远征》展开谈判。"这一声明旋即被理解成暴雪有意在中国另择WoW运营商的信号。有的网站还登出了"你希望哪家公司在国内代理运营《燃烧的远征》"的调查题，盛大网络竟然以近半数的百分比遥遥领先，害得盛大不得不发表声明否认有此意向，并表示"现有游戏开发商和运营商的任何变动或产生任何矛盾，最终受损失的是用户"。到截稿时止，九城尚未对此发表官方评论。

小虾：细究这份声明，除了一团糨糊还是一团糨糊，声明甚至说《燃烧的远征》要明年才能在国内投入运营，甚为蹊跷。而另一方面，九城代理WoW的新闻也没有占据哪个网站的头条几天之久，而这条只会给人带来遐想的新闻在某网站显著位置却待了好几天，还真有点耐人寻味呢。

图片：求伯君在越南

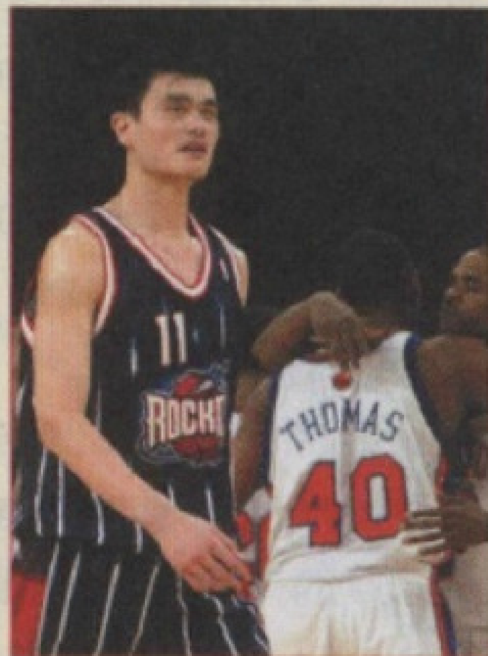


《剑侠情缘网络版》（以下简称《剑网》）在越南运营的成功，促成了金山软件与越南方面更深层次的合作。4月初，金山董事长求伯君一行来到越南，他们拜访了《剑网》在越南的运营商VinaGame，并与之签署了《剑网II》的



越南代理协议，双方还就WPS英文版在越南市场的合作等议题达成了共识。此外，金山和VinaGame还宣布，目前没有正式授权任何一家影视制作公司拍摄《剑网》的相关影视作品，但双方公司会在近期确定相关影视作品的拍摄事宜。此行，求伯君还先后拜会了越南网络游戏最高监管机构的领导，并接受了越南国家电视台、《先锋报》等多家主流新闻媒体的采访。

人物：姚明



在美征战NBA的小巨人姚明，因为骨折而彻底告别了本赛季。也许他有更多的时间去玩WoW了？据报道，在接受国内某电视台采访，被问及本赛季NBA常规赛结束后有何打算时，姚明语出惊人："接下来干嘛？刷装备呗。MC、BWL都得刷啊！"姚明都在"刷"BWL了！看来一定是高手。于是好事者开始猜测姚明是在美服还是在国服，在哪个服务器，叫什么名字。最后据"一些蛛丝马迹"猜测，结果为：姚明在国服一区的某个PvP服务器练部落，现在的小号名叫"泰坦XX"，是一名出没于奥达曼的巨魔盗贼。

小虾：真是"玩如其人"。据说李宇春最喜欢的网游是《劲乐团》，而姚明因为自己是姚明就练了巨魔，估计咱们绝大多数人只有练矮人、侏儒的份儿了。

声音："《征途》可以打到80分"

4月8日，上海征途网络在金茂大厦举行《征途》公测新闻发布会。会上，征途董事长史玉柱表示："我不是合格的企业家，也不是合格的投资家，但我是一个合格甚至优秀的玩家。我有21年游龄，但在中国无用武之地，因为我认为目前中国90%的网游都只能打0分，万般无奈只好自己开发。《征途》还是比较令我满意的，现在《征途》已经做到中国最好，而且比第二好的网游要好很多，《征途》可以打到80分。"史董还说："4月21日，《征途》将正式开始公测，一个网游界难忘的日子即将到来。"



小虾：正所谓人各有志，你看，史董就没有说要做中国的暴雪。

数字：¥206

为纪念《魔兽世界》在韩国运营一周年及吸引更多玩家，暴雪韩国宣布将WoW的收费降低20%。韩国的WoW收费制度分为包周、包月、包季3种，调整后月费已从24 750韩元下调到19 800韩元，折合人民币约206元。对比WoW在国内的收费制度，以0.45元/小时计算，月费达324元人民币。

小虾：盼来盼去也没盼到月卡的影子，WoW，你就是"牛"啊！

■快评

“宝盒”之争

■北京 1v1

不久前，正在火热封测的网络游戏EVE Online官网上爆出了一条不大不小的新闻：同时打算入驻这款游戏的两个网游公会为了吸引人气，各自推出了名为《星战宝盒2.0》和《公会EVE锦囊1.0》的游戏指南电子书。有好事者将两部书的目录、内容加以对照后得出结论：两本书的内容有大量彼此重复的部分。于是在关于谁是“原创”的问题上，官方论坛里立刻掀起了一场口水战，而且迅速蔓延到双方公会的论坛上，再加上官网首页上对此事件的报道，一时间闹得沸沸扬扬，俨然成了热门话题。



或许有人说，抄电子书也就抄了，反正都抄习惯了，但是有为这再战一场的必要么？

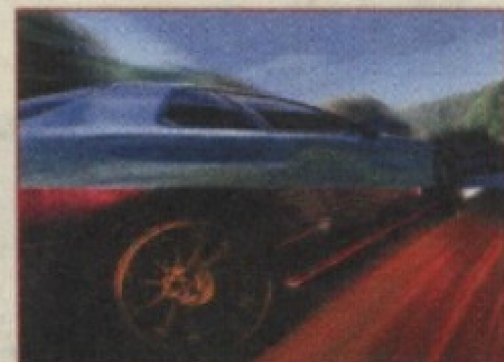
然而，当故事发展到这时，双方公会“宝盒”中资料的来历却被当事人或有心推波助澜者有意无意地忽略掉了。其实有心去搜索一下双方“宝盒”中文章的开头就可发现，这些内容几乎都来自于双方公会之外的一家第三方网站。只是在双方公会成员无限升级的指责、对骂和口水战中，极少数保持着公正心的发言，如“这些‘宝盒’的内容其实都来自XX网站最初的YY宝典”，只能无奈地接受被淹没的命运。

事情到了这里似乎可以划个句号了，但是且慢，让我们把眼光扩展到全球。在国外的EVE Online官方网站论坛和Fans论坛上，我们可以找到不少出现在宝典中的资源的外文版本。尽管国内最初制作电子书的网站在他们的电子书中注明了一些引用和翻译资料的出处，但大部分资料依然是将作者栏留空或只写上译者的名字，哪怕有些资料的外国原作者在自己发布的资料末尾已注明“转贴请保留此说明”或“转贴请与以下电子邮件地址联系”字样。

好吧，让我们最后回过头来看看整个事件：中文资料的最初整理者是成功的，因为他们占据了“国内第一”的荣誉和“便利玩家”的名声；制作电子书的公会是成功的，因为他们满足了会员需求并吸引了新会员；代理游戏的运营商更是成功的，因为他们赢得了眼球，成功地进行了一次不花钱的宣传；即使是国外的原作者们也没有吃亏，因为他们在不知情的情况下在世界上人口最多的国家赢得了众多读者，这实在是“四赢”的最佳注释啊！

可是，为什么你的脸上会带着无奈的苦笑呢？P

■网游事件簿



●4月12日，一汽-大众汽车有限公司与上海天纵网络达成合作协议，宣布将把一汽-大众于4月新上市的轿车“Sagitar速腾”“植入”天纵运营的网络游戏《飚车》中。这是天纵在开放上海地图后的又一新举措。



●4月13日晚20时，**EVE Online**封测服务器展开了一次“终极护送”活动。由玩家组成的红色联盟秘密运送一批重要物资，敌对阵营蓝色联盟则尽全力阻截。当晚，蓝色联盟的间谍回报，红色联盟将于当晚8时左右重兵护送一批生化武器的研发物资，预计目的地为埃维斯贝尔，出发地未知。而判定双方胜负的标准就是，这批物资是否能于当晚22时前运抵目的地。此次大型玩家活动是对游戏高阶内容的一次测试，有助于对内测乃至公测的游戏内容进行完善。



●上海悠游网于4月27日开放《**小鱼儿与花无缺Online**》的电信服务器——小鱼儿，正式启动游戏内测，预计放号4000个。《小鱼儿与花无缺Online》即《新绝代双骄Online》的更新版本，借热播电视剧之名改编推出。

北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	魔兽世界
4	恶棍都市
5	无尽的任务II
6	英雄城市
7	卡米洛特的黑暗时代

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	鬼魂
3	热血江湖
4	Rohan
5	卓越之剑
6	洛奇
7	天堂
8	街头篮球
9	Come on, Baby
10	英雄Online

资料来源：韩国Rankey网站 http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	魔法飞球——Season 2
2	激战（公会战争）
3	天外Online——乌龙城寨
4	RF Online——消失的伊岚高原
5	新绝代双骄Online——名剑山庄
6	星梦Online
7	飙流幻境
8	荣耀Online贰章——新势力的崛起
9	S.O.S
10	水浒英雄

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站 http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	游龙世界充值卡
4	17Game一卡通（热血江湖/决战）
5	天堂一卡通（天堂II）
6	搜狐游戏卡（刀剑Online）
7	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
8	街头篮球充值卡
9	盛大网络游戏卡
10	世模一卡通（丝路传说）直充

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

■本刊记者 冰河

一个"金币民工"的最后自白

"幸福的民工都是相似的，不幸的民工各有各的不幸。"

我的名字叫"爱老虎油"，这是我在网游中常用的ID。这个ID的来由是因为我姓艾，这么好的姓不好好取个ID实在浪费，于是就挑了这么一个无论中英文都和"爱"有关的网络代号。而且我认为这个ID非常符合我的身份——你见过多少民工用伦敦腔或者纽约味说英文呢？那清华的"馒头神"还有什么希罕？

【我】 我过去从事的是一份很有前途的新兴职业——"金币民工"，就是目前网络上备受瞩目的"金币农夫"，主要工作是在国内外各种热门网游中从事拦路抢劫工作，对象是游戏中可能携带稀有装备和大量金币的怪物。从工作性质上说，其实从事我们这项工作的群体更像一群山贼，而不是国外媒体上说的什么"Farmer"——拜托，虽然在游戏里也经常挖个矿、采个药、砍个树、钓个鱼，可多数时间我们是要用刀而不是用锄头的。我们从事的不是生产行业，那些金币啊、装备啊、矿产啊都不是我们制造出来的：它原来就在那里，是游戏公司生产的。我们不过是把它们收集起来，就和下井采煤的矿工一样。所以我坚决认为我们勉强属于工人阶级，虽然我们没文化，但很敬业。

【我们】 当然，如果剥离工作的具体内容，用"民工"来形容我们所从事的职业还是很贴切的。我们**组织严谨**：有干活的，有记账的，有看仓库的，还有订盒饭的，当然还有发工资的大老板以及主管金币贸易进出口业务的白领阶层（这些人当然不在民工之列）。**纪律严明**：每天工作有严格的标准和规则，假如全职民工每天的业绩是1800金币，那么兼职民工的业绩就是每天1000金币。工作时间通常8小时，3班制；工作过程中除了必要沟通外严禁唧唧歪歪，严禁参与各种玩家群殴或单挑，绝大多数时间禁止与非本单位人员组队。不鼓励加班，但完不成业绩的要扣工资，超额完成业绩的有奖金。**作风优良**：除非不得已，一般绝不与其他玩家发生争斗，更不会无聊地围杀落单的敌对阵营玩家或其小号，因为PK没有金币或装备收获。**精力旺盛**：连着几天熬夜不算什么，连着几个月上夜班，可真只有建筑工地上身体良好的正牌民工兄弟可比了。试问"Farmer"有这么好的组织性纪律性么？而且更重要的是，在提高工作效率、压缩人力成本的号召下，越来越多的正牌民工兄弟加入了"金币民工"的行列，使得我们国家GDP的高科技含量大大增加。



【老大】 我从事这个职业有些年头了，大概是2002年初入行的。那时网游这东西才热起来，无数闲得发慌的穷人富人都跑到这里面来消磨时间。陈天桥复旦大学毕业，入行早，搞了个韩国游戏让大家拼等级、拼装备、拼口袋里的钞票，后来他成了中国首富。我当年的老大浙江大学毕业，入行早，搞公会沙

巴克攻城战时意识到了装备、等级和金币的重要性，就搞了个民工团队专门生产这些。现在他也发达了，银行里怎么也有7位数。我是个河北无名大专毕业生，只会跟着老大跑前跑后，喊个人记个账什么的，这么些年折腾下来也就存了几十万。所以很长一段时间内我都坚信，无论做什么，知识都是最重要的。这种信念维持到前年老板让我单独负责一个工作室时，我发现向我报告业绩的手下，既有浙江大学、厦门大学本科毕业的师弟，也有初中都没毕业还习惯画“正”字记账的混混，更多的就是像我一样在上不着天、下不着地的学校混毕业的兄弟。于是，我对知识的迷信就开始动摇了。后来老大点醒了我：“若不是你大学时为了追朝鲜族姑娘学了不少外文，可以帮我对付韩国人，我才不提拔你这个二百五呢。”原来什么大学毕业并不重要，重要的是学到什么可以用来挣钱的本事！素质教育这东西，让我们老大一讲就那么明白透彻。要不人家可以做老大，我就一直是跟班。

【神童】

其实我们的工作还是很有技术含量的。单看电脑上的工作并不复杂，划定好地域分配、业绩标准、团队组合，教一教攻击方式，一个生手3天之内就能熟悉所有的工作内容。曾经有个虚报年龄、小学都没上完的“神童”，两小时就成为团队的中坚力量，让人惊叹不已。虽然我们原则上不招童工，可神童哭着跟我和老大说：“大哥大叔，我知道我不对，可是这里不晒日头不吹风，每天坐在屋子里，管饭吃、管水喝，也没人因为我小欺负我。你看看我的身体，离开这儿到哪儿能找这么一份工作？我在家也就是浪费米饭，挣点钱还能让妹妹读书呢！”老大心一软，就把他留下了，都是穷苦人嘛。善良，我们老大就是太善良了，所以老被韩国人坑。

【技术含量】

扯远了，还是说技术含量。就像有个什么诗人说的“功夫在诗外”，我们这个工作的技术含量也主要在电脑外，真正的学问是怎么让手下这帮人多快好省提高效率。老大推荐我看看“项目管理”的书，我看了，还真学了不少东西，什么绩效考核啊、激励机制啊、扁平化管理啊，一下说不清楚，总之比我3年大学明白得多。除了管理，营销和渠道方面的学问更大。有人问，你们山贼还讲究营销和渠道么？我大骂“别拿村长不当干部”，Marketing & Channel Distribution，你懂么？山贼也要销赃啊。找韩国、美国买家也不是那么容易的。要信用好、有持续消费能力，保持长期合作，没点本事还真做不来。更何况货款的回笼都是通过地下钱庄交易，抽的佣金比正常进出口税还高，风险还大。让刚干两年的菜鸟来保证赔光光，让人追着逼债。告诉你，别小看我们这个行业。

【竞争】

不过现在“民工”也不好做了，一方面行业竞争越激烈，利润就越薄。另一方面韩国人怒了，说我们盗用韩国人身份证号、在韩国网络上种木马，破坏了游戏环境和平衡性。其实都是莫须有！他们是害怕这种地下的贸易逆差。想想，他们进口的是一文不值的虚拟货币，出口的是货真价实的韩元。规模小一点还好说，现在规模搞大了，怎么能让人家不防备？难怪韩国人要封IP了。可话说回来，搞成这样，归根结底还是韩国人自己弄的。《传奇》不就是他们搞的么？往韩国卖金币、装备，没人要我们卖给谁？市场需求才是决定一切的关键因素。更何况帮我们回笼货款、兑换货币的都是韩国人，虽是地下钱庄，可是他们把持了最关键的环节。所以我们一致认为韩国人愤怒的真实原因是：“这个电子海洛因是当初我们设计用来对付你们的，怎么能让你们反过来对付我们呢？”

说实话，有时我个人也有些负罪感。看着好多年轻人成天泡网吧，父母跪下来哀求他们回家时，我们真觉得无地自容，觉得我们是在推这些年轻人一把。可决定一切的不是我们，没有我们，他们还是会同样泡在网吧里不回家，可能停留的时间还更长。所以，说到底我们只是市场需求下应运而生的特殊职业，无所谓好坏，只是整个“网络游戏产业”的一颗螺丝钉而已。有了我们，链条转得更顺畅；没了我们，链条一样转。如果要拿道德的大棒来教训我们，我们虚心接受，不过在此之前请先对准金币的供应方和需求方，我们只是民工，收集者而已。

【不干了】

不管怎么说，过了2005年我还是决定不干了，也劝别人尽早离开。钱越来越不好挣是个原因，更重要是，谁也不知道这职业有没有未来。也许过几年网络游戏就烟消云散了，谁知道呢？一旦离开这职业再去求职，怎么说明履历？我曾经是个具备丰富工作经验的“金币民工”？我好歹挣了些钱，还能对付一下。那些天天3班倒打金币的兄弟怎么办？几年最好的青春时光都扔在这里面，将来他们以什么为生？真到建筑工地当民工么？那还需要好身体呢。你看这些人，现在谁还能扛两袋水泥……

从“金币民工”到“工地民工”，也许这接近宿命了吧。做首富的，将来未必是首富；做民工的，将来多数机会还是一个民工。

记者后记： 本文根据MSN采访记录改编而成，忠实地体现了一名“金币民工”在几年游戏生涯中的部分所思所感，以及“无知者无畏”的“民工风格”。我们认为这不算是一篇严格意义上的新闻报道，不过对很多了解或希望了解这个职业的读者来说，这样的文字，也许比正规的文章更有意义一些。出于众所周知的原因，本文所有涉及的人物没有使用真实身份和姓名。虽然我们很想弥补这个遗憾，但正如这个职业无法浮出水面一样，这些人，即使已经离开了这个行业，也不愿意暴露自己的身份。我们不知道这是不是一种悲哀。

■类型：在线体育 ■制作：SonicAnt ■运营：久游网
■游戏状态：第二季度内测 ■官方网站：http://soccer.9you.com

《劲爆足球》像小罗那样踢球

■北京 野球少年

6月9日，四年一度的世界杯足球赛就要在德国打响了。如果说以往逢世界杯年足球游戏就热销，那么今年，不但有Konami的《胜利十一人10》和EA Sports的《2006德国世界杯》照例来赶场子，国内外的网游开发商们也没有闲着。目前，已知要在年内投入运营的足球网游至少在5款以上。不过，虽然各开发商都在摩拳擦掌，但只有下面我们要说的《劲爆足球》触手可及，它已在韩国开始封测了。

走华丽路线的街头足球

你可以这样认为，《劲爆足球》是EA Sports Big的《FIFA街头足球》与JC Entertainment的《街头篮球》的结合体。《FIFA街头足球》的特色是画面写实，细节上略有夸张，允许玩家利用组合键使出过人、传球的各种花式动作。《街头篮球》则结合了流行的嘻哈文化，加上卡通渲染风格的游戏画面，试图传达一种带着酷劲的时尚气息。当然，《劲爆足球》从表面上看更类似后者。它同样以街头文化为卖点，张扬的涂鸦、街边的简易球场、身着大号T恤的球员，无不在告诉它的玩家们：来这里耍酷是正事，输赢却又何妨？



游戏的概念图。看得出，除了球场不一样之外，它处处弥漫着似曾相识的气息

团队对抗，技巧为王

好吧，你应该清楚，这不是一场完全由你自己决定的球赛。首先，你是一个团队的一分子。游戏虽然支持从1对1到4对4多种形式的对抗，但只有多人之间的对战才是有意义的。游戏支持自由比赛、初级、中级、高级和冠军联赛等多种比赛模式。比赛中，你可以扮演后卫、中场和前锋3种角色。玩家必须巧妙地运用技巧，利用合理冲撞、花哨的带球以及任意球得分打开局面。



对抗很重要，球员的能力、等级、特技的数量等因素都影响着对抗的成功率

其次，当拥有良好的配合之后，你会发现球员的能力也是左右比赛胜负的关键。比赛中你所使用的角色有多种类型，如前锋就有ST、CF和WG三种。ST是力量得到加强的攻击者，CF是个人技巧出色的中锋，而WG则是活跃在两翼的边锋。熟悉球员的位置和职责，在人数如此之少的比赛中同样重要。当然，球员的能力是可培养的。游戏中允许球员升级，升级后可能获得一些之前无法使用的组合技和特殊动作，如利用场边墙壁突破的“飞檐走壁”、迅速摆脱对手的特技“马赛回旋”等。当玩家等级升到更高程度时，还可将马赛回旋等特技与其他特技进一步组合使用。如此一来，在场上像小罗那样用“马尾巴”过人、像马拉多纳那样连过数人单骑闯关也不是没有可能。



特殊技能的使用和玩家的临场应变能力同样重要

买道具，强者的必经之路

说到底，这是一款图爽快的游戏。它毕竟不是真实风格的球赛，那么利用道具来提升自己的能力就再合适不过了。和《街头篮球》中一样，一些特殊的服装和道具需要玩家小小破费一下。玩家可以购买自己中意的衬衫、裤子、发型、球鞋以及佩饰装扮自己，同时一些道具上还附带特殊的踢球动作。想比别人更酷，就老老实实掏腰包吧。当然，并不是所有的道具都可以拿钱砸的，一些特殊道具需要比赛胜利后才能拿到。想变得像小罗那样酷，银子和实力同样重要。

■类型：在线角色扮演 ■制作：完美时空 ■运营：完美时空
■游戏状态：6月份内测 ■官方网站：http://www.mengsj.com.cn

《梦世界》充满变数的梦幻世界

■北京 Fannie

《梦世界》是由成功研发了《自由与荣耀》《抗日》《大秦悍将》以及《完美世界》的完美时空祖龙工作室推出的最新作品。与它画面效果出色的“同胞姊妹”《完美世界》不同，《梦世界》采用了卡通风格的设计，试图用绚丽的色彩营造出梦幻般的氛围。也许，这就是他们宣称的“新一代Q版网络游戏”的模样。

充满变数的未来

《梦世界》的特色在其职业设定上最为突出。玩家进入游戏后，不会看到战士、法师、牧师之类的职业选择，而仅仅分为近战和远攻两种类型。玩家选择其一进入游戏，在满足一定条件后可完成第一次转职，届时每种类型又将有两种不同的方向可供选择。因此，游戏的乐趣很多时候会来自于每次转职时的意外之喜，而更多职业类型将在游戏的中后期出现。看到最终成长起来的人物角色，你会由衷地喜悦，还是意外地惊奇呢？


只要有了变身卷轴，想变什么就可变成什么了


傻傻的、可爱的宠物宝宝

据说，制定这个复杂的职业系统是制作者考虑了职业的多样性，希望让每个玩家都个性鲜明——毕竟玩家们每次转职时的选择都会不同。当然，在游戏中想从多达上百种的职业中找到一个适合自己的还真不是一件容易的事。

天使恶魔大变身

通常被我们称为“纸娃娃”的系统，其实就是随着人物衣着、发型等外貌的改变而显现出不同面貌的换装系统，这在网游中早已不是什么新鲜事了。只不过在这样的变身过程中，玩家仅仅是外形有所变化，而自身属性没有发生根本性的改变。而在《梦世界》中，纸娃娃系统扩大为“72变”。72变不只是让玩家旧貌换新颜，更有可能送你“上天堂”或“下地狱”。

当玩家在游戏中获得特定的变身卷轴后，就可化作卷轴上怪物的样子，连技能属性也完全一样。游戏中怪物的造型成千上万，只要玩家打到不同的变身卷轴就可随时来个“天使恶魔大变身”了。比如，你可以变成造型邪恶但威力强大的Boss级怪物招摇过市——要的就是这不一样的效果！

宠物、骑宠与合体

宠物已成为当今网络游戏中必不可少的元素，《梦世界》也不例外，只不过《梦世界》中的宠物数量和种类极为丰富。更进一步的是，游戏中的部分宠物是可被骑乘的。骑宠不光可增加人物的移动速度，还拥有特殊技能。人物骑宠时，自身的属性和技能都会发生相应的变化。如有些不适合在地面上使用的技能，骑上宠物之后却威力倍增。除了骑宠以外，另一个令人眼前一亮的技能是合体。当两名玩家达到一定的条件之后，可合体并且可释放出合体时独有的技能。这些技能的效果更加绚丽，威力也会更强大。据说，两人以上的合体技能也在设计中。就像我们在《圣斗士星矢》中看到的那样，3名圣斗士合体释放出“雅典娜的叹息”，那无比的威力自然令人热血沸腾！P


骑宠战斗和自己拿刀劈怪的感觉就是不一样


搞怪的化妆舞会，看谁最怪异

■类型：在线角色扮演 ■制作：目标软件 ■运营：目标在线
■游戏状态：4月10日内部封测 ■官方网站：http://fw.object.com.cn

《凤舞天骄》重温战国旧梦

■北京 大黄

《凤舞天骄》是继《天骄》《天骄II》后，由目标软件自主研发的最新一代"天骄"系列网游产品。继承该系列一贯的风格，《凤舞天骄》继续走史诗路线，将故事背景设定在战国初期，在美术风格和任务系统等方面也汲取了大量前作精华。游戏虽然构筑在真实历史背景之上，却为玩家提供了一个改写七雄争霸结局的机会。

气势磅礴的国家战争

战国时期，七国并立，硝烟不断。在这样的时代，不但诸侯之间战火纷飞，国家内部的帮派混战和个人斗争也在同时上演。玩家出生时需要选择一个国家，此后他的命运就同这个国家紧密相连。玩家在整个社会中扮演着各类角色：一呼百应的上将军，出谋划策的士大夫，落草为寇的山贼等。无论选择了什么样的角色，都需要通过不断地修炼来提升自我。在掌握多种技能后，玩家可凭自身实力战胜一个个对手，建立起自己的帮派。当你的帮派在本国不断强大后，即可发动国家战争。战争的形式由玩家自主确定，获胜的一方将会赢得国家领土和经济大权，玩家甚至能通过复国来重写历史。

延续传统的五行系统

《凤舞天骄》延续了《天骄》中十分独特的五行系统，并且将这种相生相克的五行关系渗透到游戏的各个细节中。在《凤舞天骄》中，战斗技能分为通用技能和专属技能两种，即分为五行主修技能和五行辅修技能。为了方便玩家迅速掌握战斗技巧，熟练运用五行系统，游戏开发者还特地设计了名为"五行幻境"的场景供玩家进行初期的技能修炼。


作为2.5D的"收山"之作，《凤舞天骄》的画面风格依旧延续了《天骄II》的细腻

简单贴心的操作

相对其前作，《凤舞天骄》采用了诸多更为方便的设计。如快捷栏可编辑外形，进行翻页、下拉、弹出等操作，力图在有限的空间内，将全部功能便捷、直观地展现给玩家。也正基于此，在游戏界面上玩家不会看到乏味的文字按钮，取而代之的是各种生动的图标。这些直观的操作设计，更容易让玩家轻易上手。

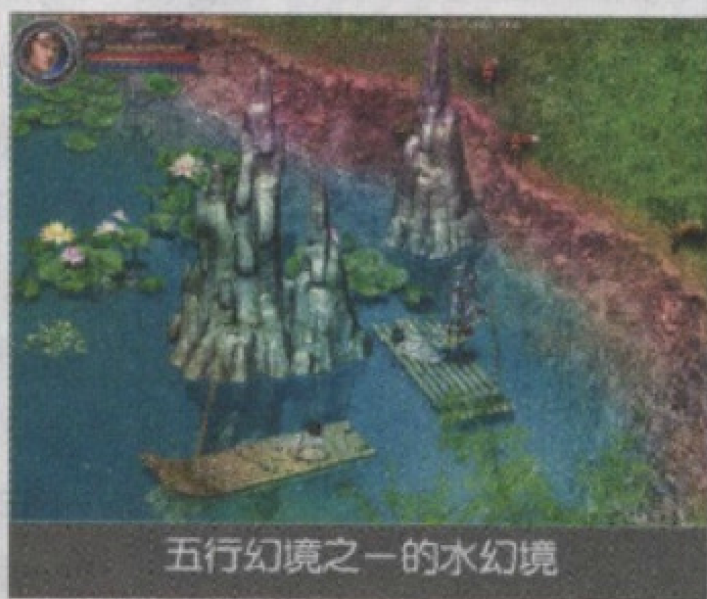
玩家间的交流现在更方便了。只要你知道对方的名字，就可写信给他（她），即使对方不在线也可在上线后收到你的来信。同样让你感熟悉的是，玩家可利用快捷键将希望展示或出售的装备发送到聊天窗口，其他玩家在聊天窗口内点击该装备名即可获得它的相关属性信息。

声望与个性化设计

玩家在游戏中可通过完成任务获得一定数量的声望奖励。当声望积累到一定程度时可进入官方的声望排名，榜上有名者则可获得声望称号。此时，玩家可到商店中购买声望装和声望坐骑。声望装和声望坐骑不但外形不同于同类物品，其属性更是普通玩家的装备和坐骑所无法比拟的。

和它的前作一样，玩家可在游戏中利用带属性的材料打造不同用途的装备，合成后装备会根据五行关系变换出新属性。玩家还可利用宝石镶嵌功能对其进行强化。一旦玩家的打造技能达到一定水平，就可将自己的名字刻在装备上，成为个性化标志。


新的洛阳城


五行幻境之一的水幻境


新的装备打造界面

■类型：在线角色扮演 ■制作：中华网龙 ■运营：中广网
■游戏状态：4月29日内测 ■官方网站：http://wlonline.catv.net

《飘流幻境》新荒岛奇遇记

■北京 Raincy

在成功推出《吞食天地Online》之后，中华网龙公司再接再厉，又开发出了新产品《飘流幻境》。《飘流幻境》的制作组正是《吞食天地Online》的原班人马，结合之前的技术经验，他们历经3年才将游戏研发完成，而这也是中华网龙又一款进入中国大陆市场的网络游戏。

离奇的故事背景

《飘流幻境》有一个电影般的开场：豪华游轮“海洋之星”号正遨游在大海上，和煦的阳光和粼粼的波浪让船上的每个人都沉醉在假期的轻松快乐中。但灾难总是在人最忘形时降临，“海洋之星”号突然发生海难，转眼间惊恐和慌乱代替了刚才和谐的一切，人们四下逃生。幸运的是，我们的主人公在这次灾难中幸存了下来。但安全只是暂时的，当玩家发现自己身处一个时空错乱的荒岛上时才意识到，真正的历险才刚刚开始，《飘流幻境》的游戏也由此展开……

谜一样的游戏世界

在《飘流幻境》的世界里隐藏着我们熟知和向往的各种人类古迹和神秘事物。这里有石像林立的复活岛，也有用活人祭祀的玛雅文明，甚至有寒冷的极地场景，一切是如此熟悉而又混乱。游戏试图用卡通的风格，给玩家带来如《鲁滨逊漂流记》一样奇妙的冒险。为了增加游戏的可玩性和趣味性，《飘流幻境》还将小红帽、狼来了、金斧银斧、卖火柴的小女孩等经典童话故事作为任务背景穿插进游戏。这样的设计将玩家置身于真实存在的神秘环境当中，在心理共鸣之下，玩家将以一种兴奋而又紧张的心情迎接自己的冒险。

独特的属性系统

继承了中华网龙一贯的游戏风格，《飘流幻境》中加入了独特的“四行属性”系统，以地、火、水、风为基础的四元素，分别代表玩家的不同属性。地代表防御能力，如大地一般保护着玩家不受伤害；火代表攻击力量，如烈火一样焚烧敌人的身躯；水代表辅助能力，如清泉一样治疗和抚慰角色；风则代表速度和敏捷，如和风般优雅地来去自如。四种属性相生相克，玩家只能根据选择侧重发展，而无法做到十全十美。而这种设计也保证了角色的独特性，玩家选择不同的属性发展之后，将体验到完全不同的战斗风格。



可爱的帐篷，我们的小“家”

这里的东西都要自己造

开放式的游戏体验

《飘流幻境》继承和发展了卡通类游戏中一些广受好评的设计。如，游戏中的骑乘系统允许任何级别的玩家拥有自己的宠物坐骑，从青蛙到恐龙，任你挑选。游戏中设计了帐篷系统和合成系统，玩家可以得到自己的帐篷，也就是属于自己的家，可在里面摆放喜欢的家具、装饰独特的壁纸，打造属于自己的小窝。快递系统让玩家的宠物除了战斗之外，还带有邮差功能，可把温馨的小礼物带给远方的朋友，即使不善交际的玩家在《飘流幻境》中也很容易找到自己的知心朋友。游戏设计的交友系统十分人性化，可根据玩家输入的资料为他寻找合适的游戏伙伴；摆摊功能更让那些喜欢在游戏中发挥自己商业头脑的玩家大显身手。有时，在自己的摊位上出售奇珍异宝，和买家讨价还价，比什么战斗都更有趣。这样的附属功能在《飘流幻境》中还有很多，因此和许多类似风格的游戏一样，它更注重给玩家提供一种开放式的游戏体验。



融合炉在工作，游戏的合成系统允许玩家制造出许多意想不到的物品

■类型：在线益智 ■制作：华象创意 ■运营：宏象网络
■游戏状态：5月11日内测 ■官方网站：http://www.gametower.com.cn

明星3缺1 on-line

《明星3缺1 Online》和偶像一起休闲

■甘肃 笑生

虽然《明星3缺1》在单机游戏时代曾经风靡一时，而且游戏的网络版在中国台湾省已运营近两年，但因为种种原因一直没有在中国大陆市场投入运营。现在，宏象网络以"Game淘"社区的名义正式面向大陆市场推出了《明星3缺1 Online》，并声称完全是按照大陆玩家的口味量身打造的。

三地明星汇集

作为一款规则简单的益智游戏，《明星3缺1》最大的特点就是请来了两岸三地众多明星加盟。显然，这也是《明星3缺1 Online》的最大卖点。在牌桌之上，你总共可以选择14位明星偶像加入战局。无论是"周星星"的王牌搭档达叔，还是大嘴一张不留情面的吴宗宪，抑或是号称XX第一美人的萧蔷都有可能成为你的同桌牌友。其中，为了照顾大陆市场的反响，还加入了据称在2005年红遍网络的"天仙MM"尔玛依娜（为何不选耳熟能详的XX姐姐呢？）。人物形象全部采用《明星3缺1》中的手绘风格，显得风趣而又平易近人。

把明星的卡通形象搬上牌桌似乎容易，但请来明星本人配音就有些难度了。这一次游戏开发者还真的请来了明星们亲自献声，虽然也就是简单的那几句话，不过对追星族来说，也算是一个惊喜吧。

新手星光课堂

进入游戏的操作十分方便，玩家可以像玩联众那样在游戏大厅的图形牌桌界面进行快速配对。进入游戏前，庄家可以选择和设置打牌规则的细节，也可免去这些繁琐的条款直接进入游戏。如果你还不了解游戏的玩法（估计这很罕见），那么欢迎进入"新手星光课堂"。在这里，将在游戏中正式出场的明星们会轮流为玩家进行规则讲解，也算是体谅新手的贴心设计了。

段位升级机制

是的，如果只是大家随便打打可能很容易失去继续游戏的动力。因此，游戏中加入了段位升级的概念。具体到游戏中，玩家需要先"升级"而后再"升段"。在原始积累阶段，玩家要通过比赛从入门的10级升到1级，1级玩家可升为初段。入段之后，玩家要通过特殊的比赛区——抢戒升级馆，赢得升段道具——戒指，每得到10枚戒指即可升一段。当玩家达到9段之后，就有资格进入终极的"头衔争霸大赛"，赢得"达人""天王""至尊"等稀有的名号。怎么样，为了这虚名也挺累人吧？


开桌时庄家可对游戏规则的细节进行设置，这样会比较主动



通过i-callcall实现玩家间的交流



你可以选择的明星中多了这位网络红人——羌族少女尔玛依娜


配对大厅一目了然，最好选和自己级别差不多的玩家来战吧！

此外，游戏中为了方便玩家间的交流，捆绑了一款即时通讯软件i-callcall。通过这款类似于MSN的软件，并结合游戏的好友名片夹功能，玩家可以快捷地与自己的牌友取得联系。如果在下线时有来信，i-callcall还会及时通知刚上线的玩家。

■类型：在线音乐 ■制作：腾讯 ■运营：腾讯
■游戏状态：3月1日第二次内测 ■官方网站：http://r2.qq.com

《QQ音速》二次内测新元素概览

■广州 甄客

音乐类网游是2005年网络游戏市场上一个不大不小的增长点。对于这一点，腾讯自然是看在眼里。在《QQ幻想》一夜走红之后，腾讯紧接着就宣布了《QQ三国》和《QQ音速》两款新品。目前仍处于二次内测中的《QQ音速》推出了新版本，新增了界面、歌曲、赛道、服饰和宠物等大量内容。

新界面。新版本的登录界面让人耳目一新。人物登录界面变得色彩艳丽，更显活泼；频道界面以粉红心形为背景，显得更为甜蜜浪漫；游戏房间界面也有变化，野外的自然风光、山洞中呼啸而来的火车，使身处游戏中的玩家感到更富有生活情调。

新歌曲。这次新增的歌曲较多，在中文歌中有大家熟悉的Twins、王蓉等歌星的新歌，如王蓉的《我不是美女》。韩文歌曲向来是音乐网游里的重头戏，这次加入的有Want You、First Sight、1234等众望所归的曲目。此外，游戏中还更新了Challenge、Csikos Post、The Flight of the Bumble Bee等多首原创歌曲，既有大众之选，也有自己的独特曲目。


亮丽的游戏房间


丰富的新增歌曲

新赛道。新增的4条赛道是更新中的重头戏。其中，“高速之星”是设在蘑菇山的《QQ音速》专用赛道，视野宽阔，可见蓝天白云。“太空漫步”是设在宇宙星辰之间的《QQ音速》竞技场，黑色的跑道被奇幻的宇宙空间包围，充满着神秘感。“魏玛公园的万圣节”赛道的主题是万圣夜，赛道两旁挂满南瓜灯，不但不恐怖，反而还显几分可爱。“熊猫公园”赛道则穿越竹林，在林中穿梭经常会看到享受着美味竹子的可爱熊猫。可见，新赛道不仅是数目上的增加，其风格也很多元化。

新服饰。《QQ音速》不愧和QQ是“亲兄弟”，不但开设服饰商店，还大面积调整了服装种类和样式，毕竟夏季就要到了。此次调整的新装强调“突显气质与活力”，新衣服在设计上更有时尚感。具体都增加了些什么，这个还是大家自己去游戏里看个究竟吧。

新宠物。《QQ音速》在“Q民”的音乐殿堂里诞生了。调皮可爱的QGG和QMM从桌面上跑到《QQ音速》的世界里寻找其主人，相信它们的可爱之处一定会令许多宠物爱好者心动。只要你愿意，现在就能让它们陪伴在自己身边。而且这里要卖个关子：音速宠物的功能也很丰富，它们可不仅仅是憨憨地陪在你身边那么简单哦。



界面背景的红心让人想到了情人节


看着南瓜灯一起赛跑



让女孩们尖叫的女装店，快快把自己打扮起来吧！



瞧，更时尚的新款

■类型：在线角色扮演 ■制作：雷爵资讯 ■运营：亚洲互动
■游戏状态：6月份内测 ■官方网站：http://kok2.aijoy.com

《万王之王2》大改版全新接触

■北京 桃花开了

自从亚洲互动宣布运营《万王之王2》以来，数月时间内就收到了大量玩家的来信。在信中提出了他们的意见和建议，毕竟当初《万王之王》留给玩家的印象太深刻了。在得到玩家的反馈后，游戏在我国台湾省的封测中进行了一次大改版。其间，《万王之王2》的制作人晏思孝也亲自来到中国大陆进行市场调研。因此，这次改版很大程度上照顾到了中国大陆玩家的习惯和喜好。

自由旋转的游戏画面

视角的改变在许多网游中是最基本的设计，但出于一些考虑，《万王之王2》之前的版本并不能随心所欲地转换画面视角。新版本则一改原先只能有限旋转视角的设计，视角可以旋转和缩放，使游戏画面看起来更加立体，游戏中的操控也更为方便，再加上新加入的多种天气效果，应该说整个游戏世界比以前更有生气了。

新的职业法则

包罗万象的庞大世界是《万王之王2》的特色，庞大的职业系统是游戏中玩家最关心的设定。在《万王之王2》中，玩家实力达到一定程度后可转职，目前一转职业包括武士、贤者、辅祭、狂战士、巫术士和咒术士等。新版本中，原有的三大基础职业——战士、法师、牧师没有变化，但强化和新增了各职业的专有技能，更强调职业的特色和职业之间的互补性。如：狂战士以力量取胜，武士强调攻击与盾技的结合，巫术士可以召唤地、水、风、火等元素魔法，咒术士则能操控法阵进行状态攻击，辅祭专精于治疗，贤者擅长解除各种不利状态等。目前，60级的职业技能和魔法已全部开放，新的改动让每个职业在队伍中都能更加称职。

另外，现在一个新的变动是增加了副职业系统。每位玩家在选择主职业的同时可选一个副职业。如：以训兽师为副职业，可用魔宠来帮助作战；以炼金师为副职业，可以自制药品，提升战斗的持久力等。总的来说，这是宠物系统和生活技能相结合的一种设计。


美丽的巴布朗港——我们出生的地方


体验神秘的主线任务


神的遗迹——生命之树

主线任务加强

现在，游戏中加入了主线任务——英雄之路。凡能到达红岛的勇士都能获得大先知赐福，接受大法师萨米司的指引去完成一个神秘的使命。勇士要收集土、火、风、水4种力量源泉，进而得到原力之石，最终进入生命之树。据说，根据玩家对主线任务的完成程度不同，游戏世界的历史进程也有所差异，这是一个故事动人且和整个世界命运相关的主线剧情。

国家系统的变化

在国家系统的变化上，最新版本的国家已允许玩家建造宏伟的城墙、城门和各种功能建筑，并随着国家等级的提高升级这些建筑。国家可通过战争和金钱积累向外扩张，占有属于自己势力范围内的领土，并通过这片领土中的各种功能建筑和资源进行进一步的发展和建设。目前，《万王之王2》里的国家仍分为光明、混沌和中立三大阵营。为你新建立的国家而战，为你的势力而战，这是《万王之王2》不变的主题。

总之，这次改版除了职业变化外，重点还是在国家概念以及“灌制魔力炉”等设定的变化上。在游戏的高级阶段，它应该能呈现给我们与其他网游不大相同的游戏面貌。

■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：5月份公测 ■官方网站：http://dt.163.com

《大唐豪侠》武器打造之路

■游侠创作室 古吟

在游戏中“生活”，相当于白手起家。任何一个等级为0的人物，要想真正成为游戏中呼风唤雨的角色，除了需要超高的等级，还需要装备和武器的帮助。等级可以通过自身努力慢慢增长，但武器却可遇而不可求。《大唐豪侠》（原网易《大唐》）赋予了每一位玩家白手打造武器的能力。如何从一无所有到手握神兵，让我们一同来经历。

基础篇：选好矿点

在《大唐豪侠》中要想成为制造武器的高手，首先要提高采矿能力。采矿技能达到10级之后才能学习兵器制造。

采矿是每位游戏人物与生俱来的本领。采矿技能不限制使用等级，等级为1的新人即可练习采矿。采矿也不需要准备特殊的工具，唯一需要的是人物的体力。采矿时，每2秒钟就会消耗2点体力值，因此在采矿之前应多积累体力值（当然，也要先清空仓库）。采矿不但是学习兵器制造的必要条件，通过采矿玩家还可获得制造兵器所需的矿石原料，其中最常见的有：铜矿石（可提炼为红铜）、锡矿石（可提炼为锡）、铁矿石（可提炼为铁）。此外，还有许多比较稀有的矿石，如丹砂、金矿石、陨星石等。

注意：由于采矿时不需要玩家对人物进行操控，因此很多玩家在采矿时会离开电脑，而某些不友好的玩家往往会趁机守在采矿点上发动偷袭。当然，游戏中的某些地图是不可以PK的，想避免在采矿时受他人骚扰，可选在各大门派的郊区或梨花谷中采矿。初期最好的采矿位置是梨花谷中坐标为（250,59）的位置，这里远离人群比较隐蔽，加之距梨花村很近，可缩短移动的时间。

原理篇：精炼矿物

在《大唐豪侠》中，负责传授武器制作技能的NPC是长安城的“户部侍郎”。满足学习条件后，可与各大城市的驿卒交谈，然后前往长安城学习技能。武器制作分为两种：长兵器铸造和短兵器铸造。长兵器铸造多为矛、戟、棍、棒等武器，短兵制造多为刀、锉、箭、剑等武器，本文主要述及长兵器铸造。


与驿卒交谈，找到户部侍郎


“铸造训练师”户部侍郎


采矿是未来制造业的基础

掌握长兵器铸造之后，可以在技能窗口的生活版块中找到该技能的图标。打开长兵器铸造技能的窗口，其中有四大项内容，分别是长枪类、棍棒类、合成类和师门类。其中合成类是长兵器铸造中最基础的一类，它可以让游戏人物将已经提炼过的矿物再次精炼，长枪类、棍棒类和师门类则是使用提炼过的原料制作兵器。合成类最基本的技能，是将红铜提炼成纯铜。随着技能的提升，玩家还会依次掌握青铜、赤铁的提炼方法。

注意：采矿时所得的矿石必须经过铁匠提炼后，才能用于长兵器铸造中的合成功能，而多使用合成类技能，可以在初期迅速提升长兵器铸造技能的等级。随着长兵器铸造技能的提升，玩家可以制造更高等级的武器。这一过程中，所造武器的好坏除与技能的等级有关以外，也会受到人物等级的少许影响。

升级篇：保存体力

长兵器铸造中，合成类技能使用较频繁的矿种为红铜。红铜的前身是铜矿石，经铁匠提炼后成为红铜。红铜又可通过合成转换为纯铜、赤铜等材料。将红铜提炼成纯铜，每次提炼成功后长兵器制造技能都会增长一定点数。由于游戏初期主要是冲级，因此只要准备红铜即可。材料的单一化可以节约准备的时间，提高练习速度。

上文已经提到，人物的体力值对挖矿的效率十分重要，实际上它对长兵器铸造技能也有影响。游戏每天会给玩家提供1000点的体力值用于恢复，因此，合理利用有限的体力非常重要。为了避免出现没有多余体力进行技能练习的情况，建议玩家以多次少量的方式采矿。每次采矿消耗的体力值最好不要超过自身体力值的70%，并且采矿与技能练习不要同时进行。


合成窗口显示了青铜的合成条件


高级别的铸造需要大量的体力值

进阶篇：神兵利器

制造武器的第一步是清点已有的材料。先将所有材料放入包裹中，打开长兵器铸造技能窗口，用鼠标点击所要制造的武器名称时，技能窗口中会显示制造该武器所需的原料、体力值，同时还显示目前游戏人物所拥有的原料和体力值。现在，就可根据已有材料选择制造何种兵器。不难发现，制造中使用较多的材料为：纯铜、青铜、煤炭，有些武器在制造过程中还要使用一定数量的淬取液，如井华水、蜀江水等。其中淬取液是无法通过采矿得到的，通常由杀怪随机掉落，这些特殊道具通常在私下交易中售价颇高。

采矿最好选好矿点，结伴前往

在长兵器铸造技能窗口中，用鼠标点击所要制造的武器，当所需材料名称均显白色时，说明现在可以制造该武器了。武器制造成功后，会自动放入包裹中。不要把它们当作只是为了冲级而量产的废品，因为制造成功的武器通常都带有附加属性，在市场上可以卖个好价钱。因此，玩家对制造成功的武器应加以留意，以免带有特殊属性的武器被误卖给NPC，造成不必要的损失。

合成类铸造可以快速升技能


长枪类武器——温侯戟


要保证包裹的空格，不然会铸造失败

注意：游戏中制造武器的成功率非常高，但当你的包裹中没有足够空格用以放置武器时，成功率则为0。建议玩家在制造前先预留包裹中20个以上的空格，以免造成不必要的损失。

在许多网络游戏中，拥有稀世武器并不是每个游戏人物都能做到的，往往付出巨大的努力也未必能得到相应的回报。然而在《大唐豪侠》中，每一位游戏人物在出生的那一刻就被赋予了创造稀世珍宝的能力。不仅仅是长兵器铸造，炼丹、防具制造、武器修理等行当也能出状元。等级并不能代表全部，玩家可以在游戏中掌握各式各样的生活技能。只要你愿意努力，一切都会在你的手中诞生，这就是《大唐豪侠》的魅力。P


摆摊卖掉你不需要的武器

■类型：在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：4月下旬内测 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

EVE Online 船只及装备选配指南

■北京 黑石

对刚进入EVE Online（以下简称为EVE）的玩家来说，在熟悉了系统和操作方式后，选择一艘合适的新手船作初期发展是很自然的事。由于学习技能需要时间，往往新手在初期不得不使用船只中最基础的护卫舰（Frigate）。尽管护卫舰价格低、技能少，但在合理配置下仍可发挥不小的作用。下面就对4族的护卫舰选择及装备选配作一介绍。

艾玛族


"裂谷"级护卫舰的火力十分强大

艾玛族战舰以高能炮塔位和低能槽多著称，大部分船只对激光武器有加成，且装甲厚实，对各类伤害有不错的抗性，适合作为肉盾。护卫舰中较值得推荐的是"惩罚者"级，它拥有同级舰船中数量最多的高能位和低能槽，且有3个炮位。这种船适合新手的装备配法是在高能位用3激光炮塔+掠能器，中能槽装推进器和电容回充器，低能槽放装甲修理系统、散热槽、电压式薄膜和装甲附甲板。这种配法适于对付电脑敌人，在安全等级0.5以下的星域对付4个海盗毫无问题。此外，希望一开始就跑贸易的玩家可以选货舱容量最大的"检察官"级，并在低能槽放满货柜仓。一开始打算挖矿的玩家建议选"磨难"级，它属于少数几种可以支撑2部2级矿枪的护卫舰，又有矿业护卫舰的舰体特性支持，挖矿效率高。最后要提醒的是，艾玛族的战舰因为大量使用能量武器，要多注意能量的消耗。

加达里族

加达里族战舰与艾玛族的正好相反，拥有大量中能槽，且护盾厚实，擅长使用导弹类武器。护卫舰中综合素质最出色的是"小鹰"级，拥有2炮位+2导弹发射架的组合和4个中能槽。比较适合新手的选择是高能槽使用2混合炮塔+2标准发射器，中能槽使用推进器、护盾增效器、护盾强化系统和电容回充器，低能槽放装甲修理系统和弹道控制系统。加达里族的"茶隼"级护卫舰也很有特色，它虽然不能装炮塔，却有4个导弹发射架，火力是初期最强的，甚至强过一般驱逐舰。但另一方面，茶隼的装甲很薄弱，而且插槽数量有限，因此缺乏技能配合的新手很难发挥其远程战力。加达里护卫舰中最适合采矿的是"矮脚鸡"级，它可以提高采矿效率，且能携带一架无人机，尽管货舱不大，用于采矿仍颇具实用性。加达里族的战舰拥有最远的攻击距离，如何利用其远距离攻击是加达里玩家需要掌握的技巧。

米玛塔尔族

米玛塔尔族战舰的速度是各族中最快的，可装备的火力也非常强，但缺点是货舱很小，不适合采矿和运输。护卫舰中最好的"裂谷"级可同时装备3个炮塔和2个导弹发射器，是各族护卫舰中可装备武器最多的。通常，在高能槽安装3射弹炮塔+2标准发射器后还可考虑安装掠能器，中能槽使用推进器和护盾增效器外还可搭配电容回充器，低能槽放装甲修理系统和反应堆控制单元。由于裂谷级的能量消耗很大，玩家使用时一定要先学工程和电子类相关技能。"探索"级和"守夜者"级都是不错的挖矿用护卫舰，前者可搭配2架1级矿枪+2架无人机，后者可搭配2架2级矿枪和1架无人机。但守夜者的货舱容量不大，需要运输船配合进行采矿。由于米玛塔尔族战舰的火力与其防御不相称，没有足够技能的玩家很难用好它们，但如果装备技能配置合理，它们就会成为最危险的战斗利器。

盖伦特族

几乎所有的盖伦特族飞船都可搭载无人机，其战斗力很大程度上也来自于无人机。防御上盖伦特族飞船更接近于艾玛族的，依赖装甲而非护盾。该族最高级的护卫舰"特里斯坦"级可携带1架无人机，同时还可装备2混合炮塔+2标准发射器。它的3个中能槽可以安装推进器和电容回充器，3个低能槽则可安装装甲修理系统、电压式薄膜和装甲附甲板。该族的矿业护卫舰是"伊米卡斯"级，它可使用2架2级矿枪和3架无人机，是当之无愧的最佳矿业船。此外，"维纳达斯"级护卫舰具有矿业专用舰的舰体特性，也是不错的选择，但与其他种族的矿业护卫舰一样，也需要运输船配合。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》安其拉神庙副本Boss攻略（上）

■北京 kane

一、副本总览

作为目前难度最高的副本，坐落于安其拉废墟之侧的安其拉神庙（The Tample of Ahn'Qiraj，以下简称为TAQ）已经令无数公会在此折戟沉沙。考虑到这里各个Boss的特殊性（比如3号Boss沙尔图拉就是一个战士不能Tank的Boss），一个标准的TAQ团队，至少需要六七名战士、15名左右的治疗者（牧师、德鲁伊、萨满或圣骑士），剩余位置可由18个伤害输出者（法师、术士、盗贼、猎人）来填补。同时，因为副本难度大，强烈建议该团队是一支普及黑翼之巢装备或安其拉废墟装备，并且可以开始Farm黑翼之巢副本的团队。

副本位置：希利苏斯安其拉之门内
副本人数：40 人团队
要求等级：60+
重置时间：7 天



A.入口，1.预言者斯克拉姆，2.克里勋爵、亚尔基公主、维姆，3.沙尔图拉，4.顽强的范克瑞斯，5.维希度斯，6.哈霍兰公主，7.维克洛尔大帝、维克尼拉斯大帝，8.奥罗，9.克苏恩，1'.温瑟拉、安多葛斯、坎多斯特拉兹，2'.亚雷戈斯、凯雷斯特拉兹、梦境之龙麦琳瑟拉

二、副本任务

TAQ的大多数任务都是在神庙内接受。在1号Boss预言者斯克拉姆后的房间里，有温瑟拉、安多葛斯、坎多斯特拉兹3名NPC。在副本中，玩家杀死Boss或小怪后，都有可能随机掉落“其拉领主徽记”“上古其拉神器”。用这些物品可以找以上3名NPC换取“诺兹多姆的子嗣”的声望。随着声望的提升，玩家可换取自己的安其拉职业套装。同时每个Boss都可能掉落“其拉帝王武器”和“其拉帝王徽记”，玩家可用它们再加上源质矿石在NPC亚雷戈斯、凯雷斯特拉兹、梦境之龙麦琳瑟拉处（位置在最终Boss克苏恩旁的房间里）换取强力的安其拉武器。

三、副本攻略

进入克苏恩的神庙中，玩家遇到的第一个挑战并不是来自1号Boss，而是一组需要特别注意的巡逻怪——阿努比萨斯哨兵。它们总是4个一组同时出现，且4个哨兵的技能分别不同，当一个死去后会把自己的HP和技能传


3位任务NPC

给剩下的3个。当剩下最后一个时，它甚至拥有一个小Boss的能力了。显然，对于其中拥有较强技能的哨兵要留到最后消灭。这些哨兵分别拥有的技能是：法术反射、周期击飞、致死打击、法力燃烧、荆棘术、恢复伤口、雷霆一击、群体暗影箭。由此可见，恢复伤口和雷霆一击、群体暗影箭是两套比较麻烦的技能，所以拥有这两个技能的哨兵要放到较后和最后来对付，先对付那个会反射技能的（法师用魔法侦测看怪物的技能）。

另外，在一开始需要特别注意的是在门口巡逻的黑曜石清除者。它会抽取玩家的魔法作为它的能量，满能量时会使出6500+伤害的AOE，只要注意抽蓝就很容易打败它。在这里要提及的是，因为反复刷它可以提高“诺兹多姆的子嗣”的声望（这是唯一在声望达到“中立”后还可通过杀怪来提升声望的地方），但当杀死第一个Boss后在下次重置前它就不会再刷新了，所以要反复杀它以便大幅提高声望。然后交完1号Boss掉落的“其拉领主徽记”，就能马上把声望升到崇拜，这样就能尽早换取到安其拉装备了。

预言者斯克拉姆

Boss的技能有：

1.奥术爆炸： 伤害1000～2000的奥爆术。

2.大地震击： 2000以上的自然伤害。如果队伍里有人与斯克拉姆保持一定距离，且相对其他队友与斯克拉姆距离最近，大地震击将招呼到这个最近的目标身上。所以要记住，至少有一个Tank始终贴着斯克拉姆。

3.分身： 每到血量为75%、50%、25%时，斯克拉姆就会施展类似于剑圣的分身技。其中分身的攻击力将高于本体，但其防御力极弱，甚至可以忽略。

4.瞬移： Boss和其假身会在其初始位置、左侧平台和右侧平台随机移动。移动后仇恨将清零，所以在其每个瞬移地点保有一到两个Tank是很重要的。

5.充实： 类似于奈法利安的喊叫，斯克拉姆也能每隔5秒随机控制玩家。被控制的玩家将会变大，所以团队中的法师要注意随时把团队中最惹眼的那位变羊就可以了。

对于这个TAQ的看门虫，其奥爆能力是唯一需要特别注意的。因此，对盗贼来说，这个Boss让他们毫无用武之地，而远程伤害职业是对付这个Boss的主要伤害输出者。又因为它喜欢移形换位，所以在其出现的每个地点都要准备两个手持盾牌的战士。待这个爱瞬移的家伙出现时就开始嘲讽，然后虫子会开始攻击战士，这时MT冲过来拉走仇恨，然后虫子会顺从地和MT回到中路。分身是这个虫子的看家本领，不过只要主DPS注意到那两个假虫子会吃到数倍伤害，定义一个宏及时提醒，那么这个Boss基本上就能顺利通过。嗯？你说所谓的“充实”？3个跑来跑去的“牧羊”法师就能解决这个问题。

注意： 真假身同时出现在一个平台时，其他平台的Tank要马上各自拉走一个，远程伤害者要注意和Boss保持一定距离。

克里勋爵、亚尔基公主、维姆

克里勋爵Boss技能：

1.毒箭之雨： 范围为40码的AOE，500+的直接自然伤害和每秒125+的DOT。注意，这个DOT可以叠加。

2.尸毒： 克里勋爵死后的尸体上将残留毒气，会造成每秒2000+的自然伤害。

亚尔基公主Boss技能：

1.群体恐惧： 近距离无人数上限的群体恐惧，被恐惧后仇恨清零。

2.治疗： 给自己或维姆回血，但可以被打断，所以忽略这个技能吧。

3.亚尔基的血脉： 公主死后会出现七八只血量为17 000左右的小虫，注意即时AOE掉。

4.狂怒： 维姆比亚尔基先阵亡时，亚尔基公主会狂怒。

维姆Boss技能：

1.击飞： 会频繁击飞某个玩家，基本上一拳就能把人打出八丈外。

2.冲锋： 冲锋一个玩家并更换仇恨。

被广大玩家称为“吉祥三宝”的虫子一家，注意这3只虫子的掉落物品是不同的，只有最后死去的那只的才可以被拾取。而相对来说，维姆的掉落物品最差，克里勋爵的最好。但是克里勋爵的攻击力最高，维姆最弱。所以如何安排灭虫顺序就是一门学问了。在1.10版以前，大多数团队采用的都是克里勋爵→亚尔基公主→维姆这个正统打法：MT把克里勋爵拉到墙角，尽可能减少其毒箭的覆盖范围，同时两三个Tank抗住公主（一个Tank注意保持距离，在公主开始恐惧后马上上前拉仇恨），两个Tank抗住维姆（一个负责抗，一个负责维姆冲锋后及时拉住仇恨）。全部拉住后，就集中伤害输出职业消灭克里勋爵，此时注意给打勋爵的队员随时解毒。克里勋爵死后，躲过它的尸体，大家就可以高高兴兴地打亚尔基公主和维姆了。


需要特别注意斯克拉姆的奥爆

1.10版以后，因为Boss的消弱和某些职业的增强（好吧，我在说牧师），广大公会开始采用亚尔基公主→维姆→克里勋爵这个以前看来比较逆天的顺序。叠加自然抗性和一个解毒小分队的存在将保证Tank们能持续顶住克里勋爵（建议MT去干），然后公主和维姆就交给其他队友了。不过对于面对“毒王”克里勋爵的

MT，我们一般都会说："兄弟，走好……"

注意：无论哪种打法，一定要把3个Boss分开，特别要注意把没有清空仇恨技能而又有AOE的克里勋爵拉到角落里。只要能控制好这3只虫子，2号Boss组就算拿下了。

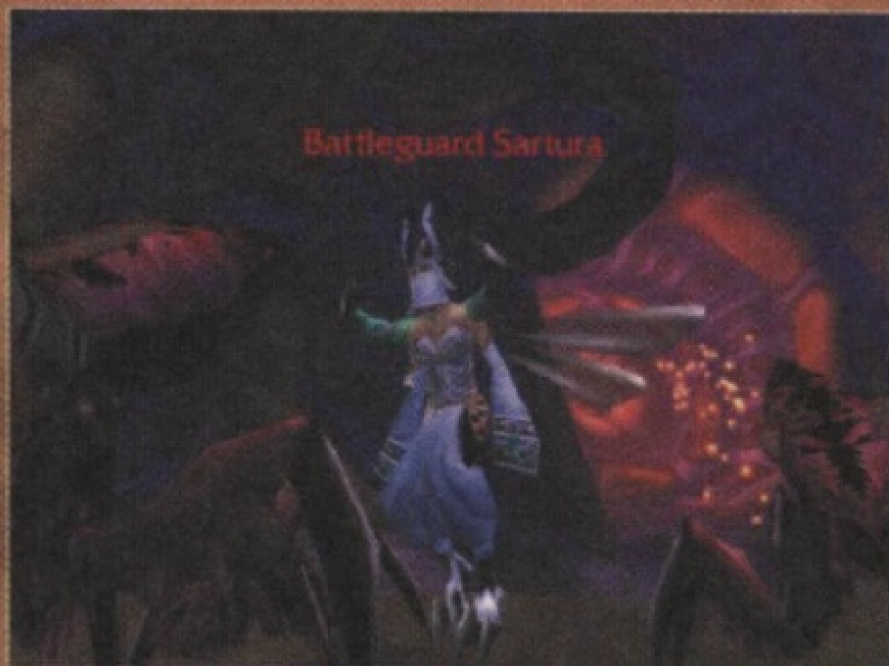
沙尔图拉

Boss技能：

1.随从：沙尔图拉很有派头，会带3个跟班。每个跟班都拥有旋风斩的技能，所以最好注意。

2.旋风斩：传说中的剑刃风暴，在旋风斩状态下对晕眩、定身、减速全部免疫，但是可以被嘲讽，所以Tank们豪爽地上前吧。注意，在旋风斩状态是无仇恨列表的，同时旋风斩威力极大，对万防战士都能造成1000+的物理伤害，所以对付这招的方法就是——不停嘲讽。

3.激怒：战斗进行10分钟后，沙尔图拉将会进入激怒状态。激怒的威力与其本身的血量有关，血量越大则激怒越强，所以我们要尽快解决掉它。



充满波斯风情的沙尔图拉

传说中的"虫子美女"，这个充满波斯风情的虫子"姐姐"却拥有"风情万种"的剑刃风暴。所以，对付它就要展开一场"全民嘲讽"及"放风筝"活动：以一名冰法用闪现加冰箱开始，然后4支1猎人+2战士的小队分别把4位虫子姐姐拉到地图的四角，而主伤害输出团队和主治疗团队则站在离沙尔图拉较近的地图中央。这时负责拉怪的猎人注意哪只跟班没有开始旋风斩就招呼大家（主伤害输出团队和主治疗团队）过来，然后猎人、盗贼（要注意随时可能出现的旋风斩）、战士负责把这只虫子"晕到死"，接着伤害输出者们用所有奇怪的招术招呼上去……如果虫子开旋风斩，那么战士嘲讽，其他人（主伤害输出团队和主治疗团队）就立即离开去打其他没开旋风斩的，谁不开旋风斩就先灭谁，基本上很快就可解决跟班。这时只剩下Boss，只要注意它出旋风斩时大家（主伤害输出团队和主治疗团队）作鸟兽散，其他人（战士）嘲讽、旋风斩停止时尽可能打晕它，那么沙尔图拉也只能乖乖躺在地上让玩家们来搜身了。

注意：强烈建议战士出震荡猛击和战术掌握（为了拦截虫子），法师最好出冰箱，术士最好用"蓝胖子"（虚空行者）做宠物（准备随时牺牲对付旋风斩），盗贼、圣骑士、猎人注意使用强化肾击、制裁之锤、强化震荡射击。这是一个需要晕人晕到死的阶段，保证尽可能把Boss晕得更久，是无损过这个Boss的关键。

顽强的范克瑞斯

Boss技能：

1.致死伤口：每次致死伤口都将降低治疗效果10%，且可叠加。

2.维克尼蠕虫：在范克瑞斯周围的大厅里将会不断刷新维克尼蠕虫，虫虫们都拥有500左右的物理伤害能力，并免疫除恐惧和昏迷以外所有的控制技能。

3.范克瑞斯的爪牙：在范克瑞斯周围的大厅里还将不断刷新范克瑞斯的爪牙，都拥有1500+的物理伤害，并免疫除昏迷以外的所有控制技能。

4.结网：每刷新出一只蠕虫或一个爪牙，范克瑞斯就会随机将一名玩家传到大厅的某个角落并定身8秒。

据说范克瑞斯是安其拉废墟中那位库林纳克斯的兄弟，不过虫子都长得差不多，谁知道呢？作为一个拥有无数随从的Boss，范克瑞斯本身也同每个拥有无数小怪的Boss一样，是个不强的对手。不过Boss弱并不代表小怪也弱，成群的蠕虫和爪牙能把任何团队都淹死。所以，如何保证在小怪还没成群前先打死Boss才是关键所在。用喝了怒气药水的战士去开怪是个很好的选择，这样能尽可能加快主伤害群启动的时间。因为范克瑞斯有致死伤口效果，所以建议由三四个战士去顶怪，如果致死伤口叠加到3次以上则马上换人。当小怪开始刷新时，对少量蠕虫就主要依靠Tank组去拉住；如果刷新了爪牙，就分一个战士去单独顶，同时注意该战士的治疗。而所有伤害输出者要注意将尽可能多的招术尽快抛向范克瑞斯（什么，你说OT？如果你到了TAQ还不会控制仇恨，那么我一定把你拖入黑名单）。

注意：在范克瑞斯面前，战士主要是控制Boss正面的朝向（为了盗贼背刺）和提高自己的耐力与防御。作为整场战斗中唯一的攻击承受者，所有战士都需要有10 000以上的血量，同时随时保证使用挫志怒吼。雷霆一击这样的范围技能把刷新出的蠕虫拉到自己身边。法师、盗贼是这场战斗的主要伤害输出者，奥法药剂和卓越巫师之油是法师的必备；而盗贼们，吃药后就用你们手中的"彩狗剑""彩狗爪"上吧，只要注意用消失技能，避免过快积累仇恨就行。术士也是这场战斗的重要组成部分，一个5人组的术士团队，可以保证在蠕虫刷新过多的情况不断群恐它们；同时作为一个很好的DPS输出者，术士也能保证对Boss的伤害。至于其他职业，在这场战斗中基本上扮演治疗者和牵制者的角色，毕竟抱着Epic弓或者龙息步枪的猎人和6秒内能输出8000伤害的元素萨满并不多。P


法师和盗贼是快速解决战斗的主力

春季时装秀

亲临《天地玄门》神使降临活动

■安徽 牙牙（殷都区白玉瓶服务器报道）

春天来了，《天地玄门》的终极内测也逐渐活跃起来，活动不断。这其中最引人注目的就是官方推出的神使降临活动，让一群穿着高级装备、带着高级宠物的NPC在城中往来做秀。最特别的是，他们每个人都身躯高大，如此“伟岸”的NPC自然给玩家留下了深刻印象。对笔者来说，神使降临就像是一场春季时装发布会，东西方不同风格的人物往城里一站，华丽的衣衫倒也十分惹眼。



① 此次时装发布会周一至周六每晚定时在各服务器同时开始，东方秀场在殷都城，西方秀场自然选在雅典。出来做秀的NPC全部由GM扮演。看到这位巨型观音姐姐在城南大街上休息，就标志着发布会开始了。观音姐姐这一次身着长裙、头戴凤冠，装扮很特别



② 这是观音姐姐的另一身衣服，披上上下身两件套的银铠，显得英姿飒爽



③ 游戏中的嫦娥着一身飘逸的蓝裙，手持凤尾法杖，点睛之笔乃是肩上“生出”的一朵怒放的莲花



④ 嫦娥是法系职业的代表，GM演员们也没忘了让她露上两手。瞧，这绚丽的魔法就像焰火表演，怕是几里之外也能看到



⑤ 在殷都城表演的同时，雅典有什么情况呢？原来这边出场的人物之一是诸神之母赫拉。游戏中的赫拉一改神话中的“原设”，走的是恬静、贤惠的路线，一身白色法袍，手持不死鸟图腾杖



⑥ 潘多拉出场了！她在游戏中的一身短打，手上握一把巨大的弓



⑦ 其实最吸引人的还是潘多拉的随从——两名巨大的毒蜥蜴人，它们的出现让雅典的城中央平添几分紧张



⑧ 刚才大家已经见过宙斯了，现在来一张正面照。如此英俊的小生形象，其实就是《天地玄门》中塑造人物最正常不过的美术风格



⑨ 好了，回到殷都城。此次活动中东西方不是各要出场3位人物么？那我们就来看看最后一人——史上最年轻帅气的天蓬元帅在哪里。这位时尚少年般的猪八戒和嫦娥在一起，倒还真看不出来他们有什么不般配的

发布会一结束，“众神”就做鸟兽散了。虽然这次活动没有更多的互动、派发礼品等环节颇为遗憾，但起码也在这里见识了各种高级装备、梦想中的宠物以及华丽的5级宝石，估计也能给大家以后的游戏过程带来点动力吧。不管怎么说，这也是在杀狐活动、守护星争夺和魔幻宝盒系统之外，玩家们消遣观光的又一个不错选择。P



巅峰秘报！

——韩国星际职业联赛泄露录像精彩战报

■北京 Magicboy

在《星际争霸》最鼎盛时期，每次版本的变革都会带来战术理念上的巨大变化。而自108版后星际增加了录像功能，REP的诞生让普通的星际玩家可通过观看REP来学习职业选手的意识、战术以及操作，很多高手都是通过观看REP才慢慢成长起来的，REP对星际乃至竞技类RTS的影响范围之广、力度之深是难以估量的。韩国职业联赛刚开始时，曾有大量的REP放出，这些REP都成了星际玩家学习和收藏的上佳之选。然而由于REP将职业选手的各种习惯都暴露了出来，所以别人很容易找到其战术或操作上的破绽，并在比赛中采取针对性的措施应对，这样韩国职业联赛逐渐取消了公开REP，只是用VOD视频来播放比赛。在过去的两年间，几乎没有任何韩国职业联赛的REP放出。但在今年3月上旬，著名的星际录像站YGCLAN泄露出了3场韩国OSL和MSL比赛的REP，这在星际圈内引起了不小的轰动，下面我们就一起阅读这3场精彩绝伦的比赛！

神的飞龙会跳舞！

2004 Ever OSL 总决赛决胜局 July VS GoodFriend

比赛版本： 1.13
比赛地图： Forte
对阵双方： July，MAP11点 棕色Zerg
GoodFriend，MAP7点 红色Terran

比赛开始后GoodFriend双兵营开局，但没按常规路线发展，只造了一个Marine佯攻，前方负责侦察的SCV成功干扰了July3个基地开局的节奏，而第1个Marine没有继续给July带来影响，半路撤了回来。GoodFriend控制着SCV在July基地里绕圈，July好不容易化解了SCV的骚扰，同时8只小狗从卵里孵化，直接杀向GoodFriend的基地，正好迎上GoodFriend第2次派出侦察的SCV。看到对方小狗的数量，GoodFriend只好放弃侦察，回到基地（图1）。



接着July把8只小狗向地图的8个方向分开进行侦察，因为是第5场决胜局，July侦察十分谨慎，小狗几乎探开了整张地图。但他还是大意了一下，地图上没有野外建筑并不代表安全，宿主没有停放到合适位置，从而侦察不到GoodFriend家中的动向。在比赛的6分12秒，GoodFriend的混合部队从地图左下角出发，基本上没有受到任何阻击，顺利来到July分基地的前方（图2）。与此同时July在基地前方连续建造了7座地堡，然后派了一小股部队企图进入对手家中骚扰，但在GoodFriend稳健的防守面前没能得逞。

此时战斗马上进入了最刺激的阶段，除了地堡外July没有任何兵力抵挡GoodFriend的进攻，GoodFriend利用Tank以最快的时间进行地堡拆除工作（图3），July则不断补充地堡，并利用这个时间尽可能多地生产飞龙。很快7条飞龙破卵而出，直接飞向对手的主基地施加压力，阻止对手的兵力向自己家门前增援。但飞龙数量还是



太少了，GoodFriend家里新生产的兵力抵挡住了飞龙的袭击，与此同时一队多Marine和两辆Tank几乎瓦解了July家中所有的防御，并顺势拆掉了July靠前建造的一个基地。迫于压力，July只能将所有的飞龙调回，配合地堡进行防守。由于一个基地被拆掉后，连造兵的卵都供给不上，兵力上相差悬殊，July毫无办法，只好继续补充地堡。此时July已没有时间进行转型了，要么继续抵抗，要么拱手送出冠军。面对GoodFriend的混合部队，July能使用的就只有让他站到星际巅峰的飞龙。于是飞龙开始尽最大努力点射Marine，在周旋过程中，July成功点掉了两个护士，这是本场比赛第1个转折点（图4）。护士的减少给GoodFriend带来了很大困难，不能随意使用兴奋剂对付飞龙，这使July更得心应手地进行飞龙骚扰。GoodFriend后方补给的部队不断被飞龙在途中阻截，让前方的攻城部队逐渐陷于孤立，伴随着Marine数量的不断减少，GoodFriend逐渐丧失了前期占据的优势。July飞龙的不断点射将对手护士的能量消耗怠尽，并集中优势兵力一举歼灭了对手的这拨攻城部队，这也是本场比赛第2个转折点（图5）。







接着July利用将近一队的飞龙开始对GoodFriend基地的各个角落进行骚扰，GoodFriend利用后续部队不断化解July的骚扰，并抓住时机再次将混合部队压到了July基地前方，并且这次的部队规模比第1次大了将近一倍，战局的优势似乎又转向了GoodFriend。但July依靠完美的飞龙控制，居然将第1波战斗情形又重复了一次，彻底包夹掉了对手的最后的这拨主力部队（图6）。GoodFriend大势已去，家中资源已枯竭，偷开的分矿也被July发现后拆掉，只好集中仅有的部队作最后一搏，却又中了July的埋伏，黯然打出GG，July再次登顶OSL王座！

点评：本局比赛是“斗神”July和新生代实力派选手GoodFriend在OSL决赛中最后的战斗，在前面4局的对决中，双方各胜两局打成平手。OSL决赛是代表世界星际水平最高的比赛，最后的冠军只有一个，第5局无论是从体力上还是精神上，对两名选手都是残酷的考验。GoodFriend使用了出其不意的“拔刀流”战术，用Tank+Marine+护士的组合在比赛前期给予July痛击，换作其他选手面对如此迅猛有力的快攻，基本上是无法招架的。但July演绎了最完美的飞龙操作，也正是这种几乎只有他一个人才能完成的操作，将他再次推上了星际职业联赛的最顶峰，这局比赛也被誉为“飞龙翔舞之局”，加上比赛一波三折，堪称少见的满分战报！

两个男人的恩怨情仇

2005 MSL iloveoov VS JJu

比赛版本： 1.13
比赛地图： Luna
对阵双方： iloveoov，MAP7点 黄色Terran
JJu，MAP11点 绿色Zerg



这是一局iloveoov和JJu在MSL上的比赛，两个人都使用了标准开局。iloveoov是双兵营生产Marine，之后建造了BA，开始升级兴奋剂。JJu则是外双基开局，准备速出飞龙。iloveoov用雷达侦察到对手的龙塔后，马上在分矿上建造了基地，同时把混合部队压向了对手基地，以期让JJu多补充地堡，不能顺利暴出数量可观的飞龙。由于开始地堡建造的位置有些偏差，JJu不得不又造了两座地堡，而这期间他只能先用Drone堵在路口，iloveoov顺利完成了压制目的（图1）。而当JJu的开始生产飞龙后，iloveoov担心家中没有足够数量的部队对两块矿区进行防守，只好把前期压制的部队撤回了基地。

JJu的飞龙如期而至，iloveoov控制Marine掩护基地中的每个



位置，而JJu则是见缝插针，连续干掉了iloveoov7个SCV和3座防空塔（图2），牵制了iloveoov的主力部队外出，并完成了飞龙向Lurker的过渡，还在野外分了一片矿区。错过了Zerg兵力的真空期，iloveoov只好等待更好的时机，他开始大规模扩充军备，同时派出一小股部队，偷偷前往JJu野外的矿区。但JJu一直很重视对iloveoov部队的侦察，对iloveoov的偷袭部队进行了伏击。两个人在地图中间展开操作大战。iloveoov近一队的Marine在护士的配合下杀掉了Zerg的4只小狗，但也进入了JJu Lurker的射程，再加上JJu的飞龙迅速赶来支援，iloveoov只好把部队调向地图下方，向自己的基地方向撤退（图3）。这次失败后，iloveoov很清楚战斗进入了中期阶段，小股部队已不再适合此时的战斗了。而JJu也很小心，同样没有再进行任何进攻，科技直接攀升到了蝎子。



在比赛的第12分钟，双方的人口同时突破了100。第13分钟后iloveoov终于觉得时机成熟，大量的Tank以及Marine从基地开出，在地图下方筑起了工事。JJu警觉到战局的事态，不断用小狗侦察iloveoov部队的位置，iloveoov则用雷达观看Zerg大军的结构和数量，两个集团部队蓄势待发。iloveoov首先行动，Marine脱离Tank阵向上方移动，不巧的是，他唯一一个科技球正好撞上对手的自杀机。失去反隐形单位后，iloveoov迅速把Marine撤回阵地，但JJu随后就掩杀了过来，双方发生了大规模的激烈战斗（图4）。此时发生战斗对iloveoov极为不利，因为他的雷达能量已基本消耗完了（从iloveoov的视角观看录像，当时他只能看到右边一半的Lurker，左边完全处于黑暗中），这导致JJu能全歼iloveoov所有Marine和大部分Tank。不过iloveoov的Marine操作还是杀掉了大量Zerg部队，尤其是JJu的飞龙在这场局部战斗中全部阵亡。最后JJu仅剩10个Lurker，他选择了撤退，战场上只留下了6辆孤零零的Tank。



这一战双方可以说打成平手，对于JJu来说，他浪费了大量操作却没能开出第4片有GAS的矿区，这也影响了Zerg的强力兵种——猛犸未能早点成形。而iloveoov立即集结了大量部队，继续向地图上方推进。这时JJu出现一个导致最后失败的失误——他对蝎子太自信了，竟然在兵力并不是很充足的情况下同iloveoov正面交火，而且在关键时刻他的蝎子没有放出最重要的一团赤蜂，近一队的Lurker尴尬地停在地图中间的赤蜂下，进退两难（图5）。其实如果能选择从旁边的小路包抄到对手后方，战局就有所改观了。

iloveoov打赢了这场局部战斗后，继续向上推进。两个人又开始了拉锯战，而在一系列小规模战斗中，iloveoov都占到了便宜，同时他在地图下方另外的资源点上建造了新的基地进行扩张。JJu第4片有GAS的矿区一直受到iloveoov的压制，这导致猛犸的数量不足，在最后的几次决战中JJu举步维艰（图6），虽然屡屡有精彩操作上演，但面对iloveoov潮水般的部队，还是无奈地打出了GG。





点评：这是一局引起星际玩家大辩论的比赛，iloveoov不负“杀虫剂”的盛名，他敏锐地察觉到了对手要在正面进行硬性对决的意图，针对性地生产了大量Tank，成为他赢得比赛的关键。JJu良好的飞龙操作让他赢得了尽可能多的时间来转型，然而他没有利用Zerg多变的战术进行多点攻击，而是直接选择与iloveoov在正面决战，最终比赛失利。很多玩家都质疑JJu的战术，但作为三星战队的当家主将，JJu在个人联赛和战队联赛中多次遭遇iloveoov，几乎都是在正面对决中落了下风，心比天高的JJu肯定不会咽下这口恶气，在这局比赛中依然采取了死拼正面的对策，导致最后失去了比赛。我们不应该过多地指责JJu，因为职业选手很多时候都要打出气势，即使失去了比赛也不能失去不服输的精神。两人的恩怨情仇还将继续下去，我们也期待他们有更多精彩的对局。

王者复古之战

2005 MSL NaDa VS YellOw

比赛版本：1.13
比赛地图：Rush Hour
对阵双方：YellOw、MAP11点 蓝色Zerg
NaDa、MAP7点 橙色Terran

比赛开始后YellOw采用了先分基地后血池的开局，NaDa探路的SCV第一时间侦察到了YellOw的开局，采用了双兵营的“万金油”开局应对。YellOw双矿运作后升级了2本，同时放下了刺蛇塔。NaDa积攒了8个Marine后开始对YellOw进行前期的压制，Marine的站位控制非常好，而YellOw分矿处的地堡有些靠后，为了防止Marine直接冲进家中，只好把分矿处的Drone调遣过来堵口，双方在高地入口处发生了第1次接触，各有损失（图1）。这样YellOw分矿处采矿的Drone数量不足，一定程度上影响了经济。





接着YellOw完成了Lurker的升级，利用少量的Lurker正面牵制NaDa的主力部队，同时在家放下了飞龙塔。而NaDa在这个时候没有选择开双矿，而是在攀升科技的同时单矿暴兵，很快就积攒了4辆Tank，迅速清理了对手埋在自己正面路口的Lurker（图2）。这时YellOw也生产完一定数量的飞龙，飞到NaDa的主基地进行骚扰。在此YellOw显示了赖以成名的飞龙操作，连续点杀NaDa的SCV。而NaDa一边继续生产部队，一边建造了分基地，并抓住YellOw多线操作的一个失误，用科技球辐射杀死了对手几乎所有的飞龙（图3）。



随后战局进入中后期，NaDa的双矿开始运作，而YellOw并没有选择扩张而是直接升级了3本，并放下了蝎子塔。NaDa在兵力成型后终于选择了大规模的推进，但马上遭到了YellOw早已策划好的反击。双方在这里都显示了精妙的操作。YellOw利用蝎子的赤蜂不断将阵地向前推进（图4），并利用这段时间开了第3片矿。NaDa在退守的同时一直很好地保护了部队，损失并不大。紧接着YellOw集中了所有主力部队向NaDa发动了一次猛烈的攻击（图5），一场恶战之后，付出惨重代价的NaDa挡住了YellOw这波进攻。随后NaDa马上利用YellOw兵力相对短缺的空档出击，YellOw虽然凭借极度精彩的“克隆”操作用自杀机撞掉了对手6个科技球，却依然失去了一片矿区（图6）。得势不饶人的NaDa马上又组织了数量可观的部队，一举杀入YellOw的主基地，打掉了Zerg所有的主要建筑。之后YellOw又坚持了一会，但无力回天，也只能打出GG。







点评：这是一局极具复古意义的大师之战，两位曾达到各自种族最高成就的选手在职业生涯的低潮期相遇了，这让所有观看比赛的观众都感受到了时光飞逝的伤感。比赛中双方都显示了良好的大局观，NaDa针对性的单矿暴兵，一直在兵力上占有优势，中期出击和后期围剿时的SK操作也十分到位，另外还展示了极为精彩的Dropship秀，这些都表现出了NaDa依然是超一流的职业选手。YellOw在比赛中的蝎子和自杀机操作依然让人震撼，可惜他迟迟未能开到第3片有GAS的矿区，导致后期兵力不足，无法与NaDa在正面对抗。在观看精彩比赛的同时，我们都应该为这两位大师历经挫折依然坚持的星际精神喝彩，也祝福他们能早日走出低谷，重铸辉煌。

编者按：将于本月底在杭州开赛的WEG大师杯邀请了来自欧洲、美洲、亚洲的顶级CS战队，代表着世界3种风格的8支战队究竟谁能获得最后的冠军呢？本文将对这8支战队的情况作一下分析，希望读者朋友在阅读后能增加一些对世界CS格局的了解。

八骏齐骋WEG 试看天下谁争锋

■电竞中国 何秋

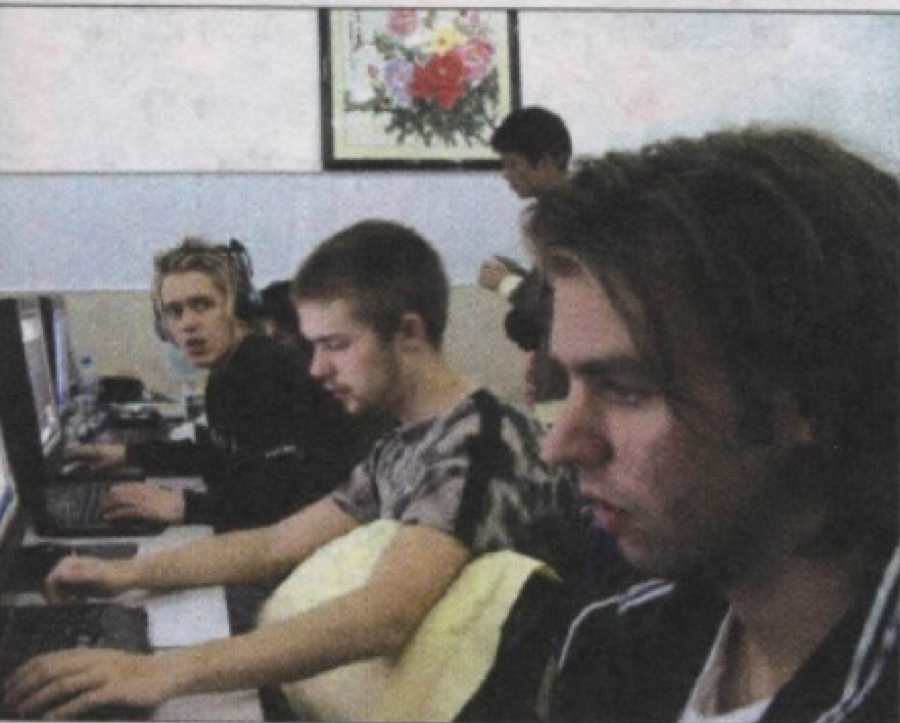
欧洲势力

欧洲军团从2001年来一直称霸着整个CS世界，瑞典、挪威、英、法、德几大军团轮番占据着世界领头羊的位置。欧洲战队是非常讲究战术和团队合作的，对严谨和细节的苛求使他们一直处于强势地位，而欧洲战术流则可以说开启了CS生命之门，领导着世界CS前进的方向。

王者至尊——SK

关键词：稳健

SK战队可称作世界CS的奇迹，从2003年Bds对战队整编完成后，SK便开始了他们的神奇之旅。2003年对于SK来说，是永远不会再重复的一年，更是CS诞生以来最梦幻的一年，他们在参加的各种大型比赛中所向披靡，几乎取得了所有冠军，确认了他们王者称号。当然这很大一部分得归功于他们的国王——elemeNt。自从elemeNt离开以后，SK在整整一年都没有走出失去灵魂的阵痛，直到2005年夏季和冬季两次CPL夺冠，SK才真正找回了自己。现在的SK虽失去了2003年无坚不摧的霸气，但却烙上了“沉稳”的印记。



2006年的SK战队理所应当地成为本次WEG大师杯的冠军热门。战队指挥官Vilden在SK充当着关键先生的角色，他的AWP快、准、狠，是SK的攻守利器；Ahl、Fisker总能在比赛最困难时利用经验使队伍化险为夷；“独行侠”Spawn则在几乎每场比赛中充当杀手角色；相比较前面的4位队友而言，Snajdan似乎要年轻许多，但他的天才总是闪耀在每场比赛中。在近几天的训练中，相比其他队伍，SK总是最为认真和刻苦的。这次群星云集的WEG大师杯赛也让SK感到了压力。他们需要在2006年第一个重要比赛中证明SK王朝又一次到来。

SK的优势在于他们无与伦比的经验和稳健，但比赛中沉稳有余往往会导致激情不足，如果面对激情四射的VP或发飙的CoL，沉稳或许会成为SK的包袱。

平民舰队——NoA

关键词：Xeqtr

NoA的辉煌似乎需要追溯到2004年CPL冬季，那个时候的NoA拥有着一大批天才，号称豪华国际战舰，他们似乎不用像其他队伍一样刻苦训练，只需在比赛中让明星选手偶露峥



嵘就足够赢得比赛了。虽然两夺世界冠军，但这与要强的队长Xeqtr心目中的NoA并不相符。他与鬼马小精灵elemeNt在训练方面出现了严重分歧，这也直接导致NoA的分崩离析。随着北美双星So和Shaguar双双离

去，NoA也彻底跌入谷底。在WEG第三季，NoA被韩国Project_kr以大比分羞辱，从那以后Xeqtr决定彻底重组队伍。

2006年初的丹麦公开赛，面对豪华阵容出战的Fnatic，没有人看好的NoA杀开一条血路在决赛中两次击败如日中天的Fnatic，获得了他们重组后的第一个冠军。回归平实的NoA已远离了各种传闻，他们在队长Xeqtr的率领下刻苦训练。这次来到大师杯的他们意欲一洗前耻。

NoA的优势在于Xeqtr的冷静分析和指挥，再加上他在危难时刻不可思议的爆发。但NoA的劣势也同样在Xeqtr身上，如何调节好全队指挥和个人发挥的平衡将成为NoA此次大战的瓶颈。

尴尬之师——4K

关键词：尴尬



从历史上讲，4K是尴尬的。拥有着几乎可称为世界上最好最稳定赞助的他们却总是与大赛桂冠无缘。英国人也似乎跌入了怪圈，他们发挥好时可战胜世界一流战队（CPL冬季战胜了3D），但发挥不好时，却谁都敢输。没有人知道大起大落的4K什么时候能实现世界冠军梦。

经过2005年一系列重组的4K虽然千方百计地想走出尴尬，但一个又一个的玩笑出现在他们身上。鬼马小精灵elemeNt的加盟不仅没有帮他们带来世界冠军，相反却是无尽的内耗。在ESWC小组赛被wNv.Gaming大比分羞辱之后，elemeNt又因为训练的问题，转会到了Mouz。

而经过深思熟虑的4K召入了他们认为风格适合的芬兰悍将Natu，经过大赛的磨合，4K的进步是显而易见的。但正当这次踌躇满志的4K意欲证明自己时，又一个尴尬来到了他们面前：Natu因为家里有事，要在比赛前夕离开4K。一时之间手足无措的4K传言四起，最为滑稽的有谣传说4K将派他们旗下的魔兽明星Grubby或TOD临时顶替Natu参赛，但这显然是不现实的。最后4K只能把希望寄托在他们临时召入的中国名将Laixilaixi身上。

坦率地说，这次4K的挣扎显然是无力的。如果不出意外，他们将无法实现自己的战前目标。或许最值得一看的还是Laixilaixi在短期的磨合后会有什么样的表演……

恐怖屠夫——VP

关键词：枪法

在CS领域，也许只有俄罗斯的小伙子们才配得上“恐怖”这一形容词。素有屠夫称号的俄罗斯战队，经常在大型比赛中上演擒王斩将的拿手好戏。WCG2002年世界冠军不是声名显赫的MTW，也不是加拿大的老牌强队EG，而是所有人都意料不到的俄罗斯黑马M19。如果说这个冠军仅仅是俄罗斯战队的第一步，那么现在他们的脚步已踏入了世界顶尖之列。能取得这么大的进步，源于他们最可怕的特长——枪法。AK单点爆头、AWP弹无虚发，令人震撼的



M4A1狂野扫射……

现在的VP战队，毫无疑问是俄罗斯CS的统帅。他们在2004年ESWC上开始引起了世界的注意。ESWC2004法国总决赛上，VP犹如野劲十足的黑马，先是击败了被称为欧洲无敌舰队的SK，然后又将全明星战队NoA斩于马下，最终夺得了季军。2005年的VP更是一发不可收拾，在强队如云的ACON5中他们一枝独秀，击败了所有强队，夺得了冠军，CoL在他们手下居然也不堪一击。在ESWC2005总决赛中，虽然他们没能取得很好的成绩，但他们剽悍的枪法仍然给人们带来无尽的遐想。他们是异类，随时有可能颠覆整个CS世界！

VP的优势是个人技术，每个小伙子都有可能成为“终结者”。但俄罗斯CS战队换人频繁，VP也没能避免。队伍人员磨合不够成了这个战队最大的问题，他们只能以出色的个人技术来弥补这一缺陷。目前VP还不具备夺冠实力。

流浪汉集中营——CatchGamer

关键词：兵队

如果说起CS界的流浪汉集中营，那么非CatchGamer莫属。他们的核心人物bsl和主力枪手Naikon是NoA的弃将，而Team9的混乱也让



CatchGamer捡了一个大便宜，多名实力派队员加盟让CatchGamer实力大增。但流浪汉们的磨合却成了最大问题，在很长一段时间内CatchGamer并没有参加任何高含金量的比赛，虽然每个人都技术不凡，但这样的搭配往往会成为散兵游勇。

CatchGamer的优势在于队员的个人技术和随时迸发的激情，但最大劣势是他们无法在比赛中保持稳定的水平。而整队的磨合也没有经过大赛的检验。这次的CatchGamer可以说是最大的小组赛搅局者，任何队他们都可能赢，任何队他们也都可能输。

北美势力

推崇个性化打法是美洲CS的最大特点，他们相信个人技术发挥是团队攻防取胜的先决条件，明星队员个人作用决定着整个战局。他们和欧洲军团最大的区别就像是篮球中NBA的人盯人、一打一和欧洲国家的整体转移、全队联防。

热血硬派——CoL

关键词：狂野



提起CoL，不得不提与其十分相似的Zex。Zex虽然存在时间并不长，但这支北美风格的战队，给我们留下了一段段经典的回忆。ESWC2003决赛阶段的比赛上，Sunman（现在CoL队长）带领的Zex战队遭遇了当时夺冠大热门SK战队，整场比赛Sunman和他的Zex都表现得激情四溢，Sunman的沙漠之鹰以4个完美的Headshot让世界震惊，那一役永远留在了玩家心中。但在当时的北美，霸主地位仍然是属于3D战队的，然而3D并没有延续技术流，而是研究、学习甚至模仿欧洲风格，失去了个性的3D也渐渐地离开了欧美争霸的舞台。2005年上半年，拥有Sunman的CoL逐渐取代3D成为美洲大陆名副其实的霸主，技术流在CoL身上再次爆炸性地释放，连续在大赛中击杀欧洲列强，毫无争议地获得了ESWC2005的冠军。CoL正在以无与伦比的技术开创属于他们自己的时代，并重新唤醒令人热血沸腾的美洲技术流。

CoL激情四射的北美风格让严谨的欧洲人感到不适应。但很多时候狂野的CoL发挥却是不稳定的，2005年冬季CPL的糟糕战绩让CoL感到沮丧，2006年初来临的大师杯是他们证明自己的最好时刻。

亚洲势力

亚洲标志性的瞄准技术让世界认识了不同寻常的流派，无论是欧洲还是美洲选手，在形容他们所认知的亚洲战队时，都在强调AIM。亚洲势力很早就师从欧洲战术流，虽然拥有着最先进的瞄准技术，但在亚洲打法流派中，个人技术的发挥被亚洲选手认为仅仅是CS的一部分。

中华雄狮——wNv.Gaming

关键词：挑战

如果说wNv.Gaming只是世界CS争霸的一支新军并不为过，但如果说wNv.Gaming是中国独一无二却也名副其实。wNv.Gaming在国内的纵横无敌让所有人为之惊叹，他们阵容经过一年多大赛的证明和磨合已趋稳定。队长Alex'44的指挥可让每个队员都能完全发挥实力。比赛中的互相



信任，互相鼓励成为wNv.Gaming的标志。2006年初的WEG第三季中，wNv.Gaming一路过关斩将战胜了所有对手，获得了中国CS有史以来第一个世界冠军，也是亚洲的第一个世界CS冠军。2006年，国内的赛事已不是wNv.Gaming的目标，他们今年的梦想是CS的最高殿堂——CPL冠军。然而，wNv.Gaming的经验还是不足，这次WEG他们将接受有史以来最大的挑战，尤其是第一场与SK的比赛将成为CS的亚洲霸主和世界霸主的终极决战。

wNv.Gaming的优势在于队员之间相互磨合程度已接近完美，而每名队员都接受过几次世界大赛的洗礼。不过，相比世界最强战队而言，持续的高强度比赛将成为wNv.Gaming前进路上必须克服的阻碍。

韩国死士——Project_kr

关键词：精神力

Project_kr曾是WEG最被轻视的战队，每支队都想在他们身上全胜而归。但他们有一点优势却是任何队伍不能忽视的，那就是韩国人独有的顽强"精神力"。2006年的WEG第三季中，Project_kr在濒临绝境的情况下，却突然迸发出不可思议的力量，将能力与经验皆胜过自己的NoA击入



谷底。并在与世界豪强NIP的半决赛中，以出人意料的战术和顽强的精神击败了骄傲自大的对手。在决赛中，Project_kr与wNv.Gaming苦战3盘，最后以微小的差距落败。2006年大师杯赛前，Project_kr得到了一份来自中国的嘉奖。西北电竞俱乐部Hacker决定跨国赞助这支潜力无穷的战队。解决了后顾之忧的Project_kr也期望着能在本次大赛中获得优异成绩。

Project_kr战队的优势在于战术的出其不意和顽强的精神力，对很多企图用技术和经验轻松取胜的对手显然极具针对性。但Project_kr的战术在被识破后，赌博式的全线压出也会让对手得到可乘之机。所以其战术是一柄双刃剑，伤人、伤己无从猜测。

游戏战争随谈

■北京 司马X

一、关于战争及那些故事

战争——很显然这是一个沉重的话题。当我们充满肃穆地提及它时，脑海中将会浮现出一些什么样的画面呢？是的，包括尸体、断壁残垣以及熊熊燃烧的战火。当然，有一种说法是，我们更应该去关注战争本身，去认识它给我们带来了哪些后果，而我们又从中获得了何种利益。显然，作为每一个个体的人来说，战争带来的只有灾难，而对于一个拥有共同利益的集团来说，它则是获得更多好处的一个粗暴途径。我想正因如此，那些着眼于研究战争的战争史中，才不会去吃力不讨好地思考“战争是什么”这种愚蠢的问题，这对于每一个人都将意味着不同的答案。而无论在战争中还是在战争后，我们所关注的都是从中认识更多问题，战争可能变成一场智力竞赛、一场政治游戏、一次技术革新、一盘赌局、一门课题，但是无论它成为什么，都不再是单纯的战争本身了。

在《剑桥战争史》中，作者帕克首先写道：“不同的文化产生不同的战争方式”。我们知道，文明发展到现在，我们的祖先以及我们都经历了无数的战争。作战武器从最早的冷兵器发展到今天的洲际导弹，作战范围从某个村落与某个村落几十人的械斗，发展到某个大洲与某个大洲的世界战争。而地域文化并没有被改变，战争的方式（比如说战争胜利的判定以及战争过程中的破坏程度）同样也没被改变。这很容易让我们联想到网络游戏中的一些战争方式。在如今这个和平的年代，我想除了游戏外没有什么方式能让你更接近一场战争——并且它是充满未知数的、互动的和不被个体而左右结局的。在这些特性上，你很难区分它们的差别。不同的是，在现实中搞这些你会被国际法庭审判，而在游戏中你只需投入到战争中去，按照特定的规则去实现一场纯粹的战斗。我们刚才还提到了关于“不同的文化产生不同的战争方式”这一论点，而当你体验过足够多的网络游戏后，你会发现这一论点在如此虚拟的世界中仍然成立。比如说《传奇》《魔力宝贝》，还有那个被誉为“神作”的《魔兽世界》。在这些游戏中，战争虽然都在以各种理由发生着，但是你所能体验到的感觉却截然不同。



WoW中的阿拉希战场



《魔力宝贝》中的战斗

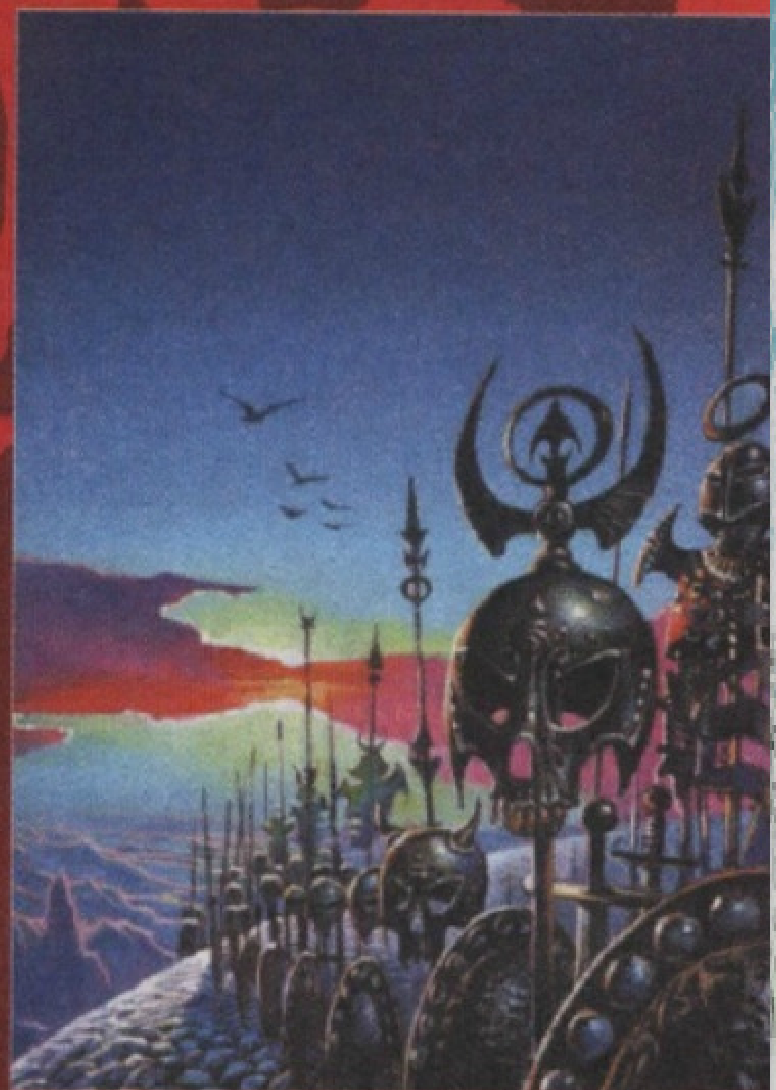
二、充满特色的游戏对抗及各种各样的战争

在这里我们可能首先要提到这样一些游戏，它们的画面以及世界设定丝毫没有战争的感觉，即便这些游戏的历史背景是被架空的，游戏人物同样拥有各具特色的攻击技能，但是这仍然改变不了此类游戏在战争这一概念上的弱势。实际上，它们主要的用户群体可能是那些爱好和平的MM以及想在游戏中找个MM的大龄单身男士。我这么说或许会让你联想到《仙境传说》或者《魔力宝贝》，很显然，这种类型的游戏都具有鲜明的特点。诸如画面清新欢快，音乐动人，游戏自由度高，对抗性不很强等等。换句话说，你可以在这类游戏中选择各种有趣的游戏方式，练练级、倒卖些道具甚至是仅仅跟朋友聊天。此外，你还可与那些你不喜欢的人PK，甚至于组个5人队伍玩群体PK。但是它始终缺乏一种群体性质的对抗，也就是说，它在战争这个概念的设计上有所欠缺——也或许战争并不是游戏的重要组成因素。尽管如此，我们仍然可在这种游戏里找到某些与战争息息相关的线索。比如说，《魔力宝贝》中存在家族的概念，它类似于帮会或者工会的性质，你也可把它看作是一个族群或者团体。家族的作用就是将玩家进行划分，简单地说，它使玩家产生了“我们”以及“他们”的归属感，进而又产生了“自己人”以及“敌人”的对立。由此，很轻易就使玩家自发产生了对抗的冲动。在《魔力宝贝》中，5人团队PK与东门单P的概念是不同的。前者可以看作是一场极具战争艺术和技巧的团队比赛，而后者则更具备战争的深层意义。如果你使用Google查询关键字“魔力宝贝”，那么你可以找到大量关于5人团队PK的经验及资料，包括职业搭配、宠物选择、属性配点等等。这些因素使得这种形式的战斗更像是某种竞赛，而脱离了战争的性质。而东门单P在我看来则更具有战争的原始特性。首先，它是属于两个人的对抗，牵扯到了两方的利益或荣誉（其实这个说法很勉强，因为这种单P是没有任何利益因素影响的。而相对于荣誉，我则更相信它是某些人之间小仇恨的一种想当然的叫法。总之，没有人会相信，两批人聚在这里打架有什么根源性的目的）。其次，它的过程尽管确实在一个可控的范围内，但看上去仍然显得有些盲目和混乱。最后，战争的结果可能是某一方把另一方打下线或者作鸟兽散，但输赢的实际意义和付出的代价显得毫无等价性。与其说是一场战争，倒不如说是一场群架。在这里，战斗的目的都是为了获得一种另类的娱乐，于是究竟是战争还是群架也显得不那么重要了。

WoW中的奥特兰克战场

与此类似的《仙境传说》情况差不太多。尽管我的一个朋友在沉迷了这个游戏一年后，根据自己的经历写了一本叫做《清城之战》的小说，里面出现了大量类似于战争的场面描写，但我仍然觉得这个游戏本身的战争概念简直少之又少。在这个游戏中，战争对于不同的玩家群体有着不同的意义，我想这也是同类游戏中共同存在的一个有趣现象。具体地讲，对投入度（我们也可以称其为融入度）并不高或者等级并不高的玩家而言，战争的概念仅仅是背景上的，只存在于游戏的背景设计中，与他们实际的行为毫无相干。而对于投入度相对高且等级同样足够高的玩家而言，战争的概念有一部分是源于现实的。比如某某人不服某某人（可能两个都是不同公会的领导者）或者某某工会不服某某工会，更简单地说，是由于这个人或者团体在游戏中的行为引起了另一些人的不满从而激发了矛盾，使他们在游戏中产生了一种对抗。当参与进来的人数规模发展到一定程度时，则使它看上去好像是一场战争了。但不要忘记的是，诱发这样一场战争的根本原因不是游戏本身，而是源于现实中玩家的行为。

有这么一款游戏，尽管它的口碑并不十分好，遭到过各种各样的鄙夷和指责之声，但是却无法抹杀它在战争概念上的出色设计——实际上这也是此类游戏所共同擅长的，我们通常管它们叫做“韩国泡菜”。你必然猜到了，我想说的就是《传奇》。在WoW中有这么一种说法，将玩家分成3类，一种是玩MU和EQ出来




《热血传奇》中攻占沙巴克

的，他们对欧美游戏的背景和规则比较熟悉，就好像戏曲中的科班出身；一种是什么都没玩过，头一次接触网游的，好像是票友出身；最后一种就是玩《传奇》之类的泡菜出来的，属于……嗯，这说法并不好，但是十分形象地表现出这样一个特点，就是《传奇》这类游戏也许什么都不好，但是它的战争概念是好的。经过了长时间的游戏过程，它给玩家带来的潜意识反应就是玩一款游戏的目的是对抗。至于怎么对抗，当然是想方设法去获得好装备，然后结交一帮“够兄弟、讲义气、24小时在线、只求开心游戏”的朋友了。毫不吝惜赞美地说，《传奇》是我所知道的最具“战争”特性的游戏之一。无论是野战还是城战，它所带来的战争体验都是十分刺激和真实的，包括你死了会掉落自己身上的装备以及城战中的巨大利益。从正面看，《传奇》带给玩家的是一个残酷的虚拟世界和弱肉强食的生物链形态。它能让寻求激情的玩家在其中获得自己想要的那种胜利感——当然在此之前你需要付出很大的代价。比如说，想拿下一座城池，参加一场城战，那么你的弟兄够不够多？帮会够不够大？是不是大家都敢在战斗中拼着命用尸体堆出条路？这些都是获得胜利的前提条件。正如同那句话：天下没有白吃的午餐，而这里的战争也不是谁都能玩得起的。不过从另一个角度讲，《传奇》尽管更加贴近了战争的实质，但是它在战争过程方面却并不那么理想。想想看，一场战争的胜利需要每一个游戏ID付出多少次死亡才能换得呢？这些死亡是否枯燥而又有点机械呢？不要惊讶，一方把另一方杀得上不了线是很平常的事情。如果要简明扼要地叙述这样一场战争的过程，我想“趴下——站起来——再趴下”已经足够了，而胜利则永远属于更有毅力和人数优势的一方。

前一段时间，我看过一篇关于《天堂2》的战报，上面大致描述了一群玩家推掉一首领级Boss的行动，在整篇文章中，我丝毫没有看到战术以及战略的运用，而仅仅是200多名玩家不停地死了再复活，依靠一种无休止的消耗将龙最终打死。尽管笔者自豪地宣称玩家们“已经顾不得身上的装备坏掉一件又一件”，而“以极大的勇气和毅力将龙杀死。”但我仍然心怀疑虑地想知道，这种单调的死亡即便看上去接近战争，但它又能给玩家带来什么乐趣呢？或者仅仅是胜利的快感？也许我对于《天堂2》的了解不够深入，甚至不清楚城战开启的条件——当然我仍然要说《天堂2》的城战，同样是种浅薄而简单的战争设计，这一点是基于观看录像的基础上得出的。我需要强调的是，我这里所指的仅仅是战争的过程缺乏技术性和战略性，至于这种战争本身，对于每一个参加进来的人而言都毫无疑问是充满了兴奋与享受的。

现在，不如来说说我最为熟悉的这款游戏，它目前在国内也十分受欢迎和瞩目。对，我要说的正是《魔兽世界》。很多资深玩家认为，WoW本身更像是一款倾向于PVE（玩家与电脑）的游戏，也就是说，它在副本的概念上投入很多，做得也更为出色。不过这不能说WoW忽略了PVP（玩家与玩家）概念。实际上我们也看到了，WoW在玩家与玩家的对抗上，无论创意还是设计方面都可圈可点。首先，WoW在提供给玩家对抗平台的同时，还给出了一个完整的历史背景，可以说这个背景是具有代入感的，它时刻让身处PVP的玩家记得自己就是联盟或者就是部落，看到敌人时要毫不手软。在我看来，WoW包含战争概念的对抗有3种，并且它们各自给玩家带来的乐趣是迥然不同的。首先，在WoW中并不存在玩家控制城市这一概念，不过这并不代表玩家就不能享受攻城战的乐趣。由于魔兽历史背景的影响，很多玩家把RAID敌对方主城的领袖NPC看作是一种荣誉，而在PVP服务器，大规模的进攻主城行动在服务器可承受的前提下频频发生。这些行动可能是一个公会的几个团发起的，也可能是一方阵营十几个团的玩家统一进行的。在这种极具规模的战争中，牵扯到的双方玩家将可能达到几百人，再算上NPC的话，足可以让高端配置的电脑也出现卡机的现象。可以想象，这将是如何壮观的场面。不过在这种战斗中，我想与《传奇》或者《天堂2》的情况也差不多，个人的作用对战局的影响简直微乎其微，而操作也变得可有可无。你更多的时间仍然在不停地拖尸体，直到你所在的阵营胜利或者失败。这种时候，高喊“圣光指引着我”和“为了萨尔”有什么区别呢？我们彼此谁都不能成为此时的主宰者。

我想每一个身在PVP服务器的玩家更为期待的则是那种小规模的遭遇战，这种惊险和刺激很难用语言形容。在


《天堂II》中的战斗

这种数人乃至数十人的战役中，操作意识和配合成了胜负的决定因素。当然，装备与你对游戏的了解程度也起着相当重要的作用。这种战争的魅力在于你永远存在击败敌人的可能性，即便你现在知道自己处于劣势——比如对面的家伙装备精良，或者他们用着语音系统而你们却没有。总之，当一场无法逃避的战斗即将发生时，通过运用头脑和鼓起勇气去赢得胜利，你总会体验到这种游戏方式的乐趣。当然，也许你会问，胜利了又怎么样呢？也许对方当过几分钟尸体后回来又是一条好汉，他们既不掉钱也不掉装备，弄不好自己还得死，打起来又有什么意义。当你有这些想法时，我想最好的回答莫过于"为了联盟（也可能是部落）！"。没错，如果你十分投入地在玩这款游戏，那么你应该知道，这与利益无关，这只是一场捍卫阵营尊严的战斗。



《天堂 II》中的城战

最后要说的这种战争形式是我所向往和推崇的，我得说它的设计初衷确实完美地表现出了一切战争所具有的特征以及影响，我认为这是种颠覆传统游戏里战争概念的伟大创造——那就是战场。你所能想象到的一切与战争相关的因素都可在战场中找到。就目前WoW开放的3个战场来说，战歌峡谷、阿拉希盆地以及奥特兰克山谷，它们可以满足你在虚拟战争中的一切体验，包括如何单兵作战，如何团队杀敌，如何运用战术反败为胜，如何使补给与扩张均衡发展，如何利用地形和自身优势……以阿拉希战场为例，我们知道这是一个15人规模的战场，首先这就注定了个人的力量在这里将会显得十分渺小。你当然可以依靠自己的力量偶然突袭一个资源，但是你却不可能一个人守住它，无论你杀了多少人，也无法左右一场战争的胜败——因为这根本不是光杀人所能决定的，你这个时候要学会融入一个团队协同作战，遵守既定的战术和发挥足够的智慧去应付突发事件。同时你也要学会顾及大局，比如某些情况下你可能为了拖住敌人而面对风卷残云般的进攻——或许在这种攻势下你连用第二个技能的机会都没有。个体在战争中将不会有任何决定性的作为，这是战争不同于PK的最大特点。在能够赢得胜利的前提下，是否就应该止步不前了呢？当然不！最大优势赢得胜利不仅仅节约自己的时间，同样对敌人也是沉痛的打击。在阿拉希，资源量的多少是直接与荣誉挂钩的，如果你用了3分钟就将对手打发掉，那么5：0的结果很可能使敌人一点荣誉也捞不着。对于一个渴望从战争中获得更多荣耀的人来说，这听起来真是很不错。不过荣耀的获得也必须有足够的实力并通过努力才能赢得，这对于战争中的双方而言都是公平的。

三、我们需要的战争，还有更为重要的环境

作为网络游戏的玩家，每个人心中都有对战争的不同憧憬，这也是我们在游戏中体验对抗感和刺激性的重要途径。我想作为一场游戏中的战争，它首先要给玩家提供一个相对公平和合理的平台。战争的每个细节部分都有着完善的设计与考虑，它将直接为游戏者更好地参与战争提供有力保障，使得这场战争玩起来更为逼真和充满魅力。其次，开放式的战略战术与战争的过程是否精彩密不可分。任何一场战争都不应该是机械地按照步骤来赢得胜利，而更应该像是充满了智慧的角逐，这里不仅仅体现着玩家个人的智慧，同时也凝聚了团队的战术思想。最后，我想我们需要以一个平和健康的环境和心态去对待游戏中的战争，即便它是可能为你赢得利益的某个快捷途径，也不要去尝试改变战争设计的最初愿望——它首先是为了让你获得一种不同的游戏体验，而后才是通过努力和无尽的智慧去得到装备以及金钱的回报。在此我想说，刷战场的行为无论有任何理由，都是对其他玩家游戏权利的破坏和剥夺。它首先毁掉了这个游戏，紧接着毁掉了普通玩家享受游戏的权利。在这种结局下，辩解和逃避都应该遭到鄙夷。其实可以这样说，玩游戏的心态就是一场欲望与快乐的战争。有的人选择了满足欲望，那么它就会陷入枯燥和乏味的机械循环；另一些人选择了快乐，他们打战场，收割刷子，誓死捍卫本方的荣誉和对抗中的尊严，他们打过的每一场战争都充满了刺激与挑战。

忘情地投入其中时，我们只需要永恒的胜利。P



WoW中的战场体现出完美的战争形态



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《教父》勒索小技巧

■游侠新Netshow会员 郭臧明



图1：威胁过度就会产生恐吓槽全红的状态，这个时候就很无奈了



图2：时刻注意恐吓槽的变化是勒索的关键

笔者认为《教父》这款游戏在整体上来说和GTA比略有差距，但其中恐吓勒索和战斗设计却是个不小的创新，笔者总结出了一些心得和大家分享，现实生活中可不要效仿啊。

勒索心得一：我们都是生意人

可能大家在收保护费的过程中常常为了追求利益最大化，而一不小心恐吓过了头，把老板逼到了绝路，这样不但收不到钱，还会引来老板的反抗，实在是得不偿失，其实在勒索时选择方式是很重要的。

首先，不要急着和店铺老板对话交涉，请在收保护费之前按下锁定键（默认是鼠标右键），看看老板血槽下面的恐吓槽，如果蓝条和红条之间的距离很短，很容易就把老板逼到反抗状态的话，只要拎着老板的衣领（锁定状态下按鼠标左键）不动，蓝槽就会不停慢慢上涨，在快涨到红条时松开对话就可以了（图1、图2）。

勒索心得二：利益第一

游戏初期钱少枪少，辛辛苦苦抢下一个店铺，每个星期却只交那么一点保护费，确实很让人恼火。在威吓老板时，光恐吓就想赚大钱是肯定不够的，你要先确定恐吓槽里蓝条和红条的距离不是太近，然后先从店里所有能破坏的摆设开始，窗玻璃、收银机、柜台，能砸烂的全部砸，最后再“料理”老板。揪住老板的衣领不放，先不要动手，等到蓝条涨停了再补上一拳，这时基本上就到了所能勒索金钱数额的临界点了。

勒索心得三：以和为贵

很多时候，商店后面还会有一个隐藏的走私仓库或娱乐场所，这里的老板所能提供的保护费往往是普通店铺的几倍。这里的保镖也相当凶悍，只要你进去稍微有点动武的意思，不管三七二十一拿起各种武器就“招呼”你，一分钱还没捞到自己先送了命。所以在这种地方不要威胁老板，只要直接和他对话就好，大部分时候只要身上有钱，出钱买通老板就行，反正给的钱不多，保护费一个星期就赚回来了（图3）。P

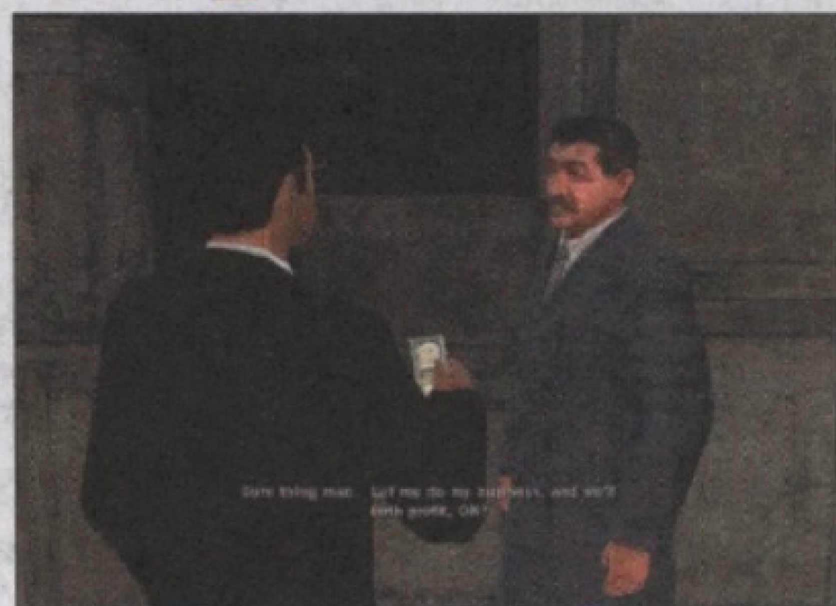


图3：钱是万能的

《模拟人生2——创业》上路心得

■游侠新Netshow会员 今夜星空

游戏开始后控制人物开始基本的运作。如果想在社区开店就要先打电话选好位置，然后租房；如果是在家里开店可免去租房这一步，建议新手在家开店，因为店铺在社区的话你必须来回奔走于家和店铺之间，而且当你不在店铺时，你是赚不了钱的。

店铺的选择有很多种，初期要快速地积累资本，要选择最合适的行业才能在最短的时间迅速积累金钱。最快捷的办法莫过于利用家里现有的器材开个娱乐性质的店面，投入少，回报稳定。在家里面放置游戏机、音响、酒吧台、台球、牌桌等，想赚钱路子再广一点的话可加上健身器材、浴盆、卡拉OK等。前期设定便宜的价格，顾客就会络绎不绝地登门，钱也会流水般入账，

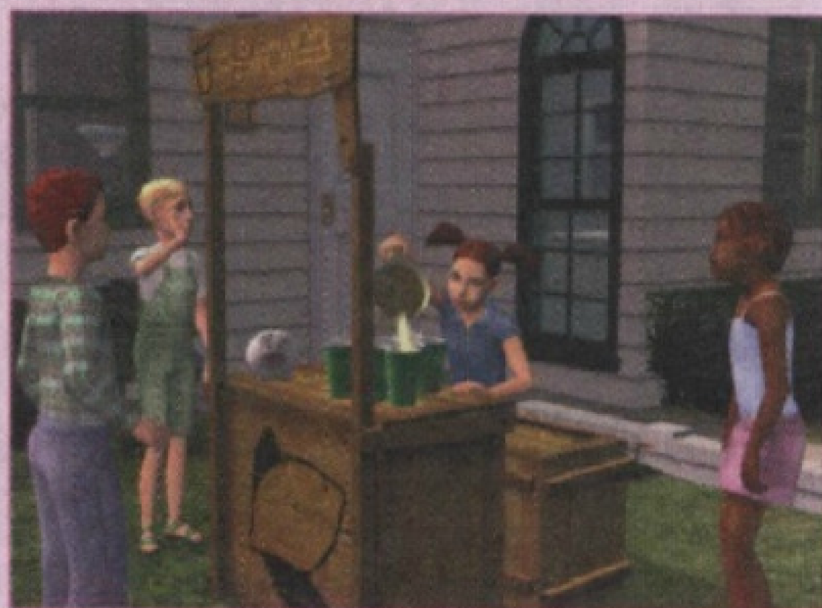

插花买卖


经营蛋糕房

连雇员都不用，真正的无本万利。重要的是别忘了买个自动收银机。24小时营业，店员的工资是很大一笔开销，一开始不建议雇佣店员，特别是选择在家开店的朋友。

等手头有了启动资金就可向规模化发展。从这里开始就有2个大的发展方向：一个是零售业，包括各种商品、食品等；另一个是服务性行业，比如餐饮、娱乐场所等。零售业需要初始资金相对较多，但稳定以后回报也非常丰厚。开始选择一个位置好点的店铺，门口挂个招牌能吸引顾客人数。有条件的话可卖自家制造的东西，同时也练相关技能，技能升高后可造出更好的东西，必要时强行推销给顾客，因此降低一点声望也关系不大。顾客购买商品后，记得马上补货，要不会落到没东西可卖的悲惨下场。当店面一天天扩大，需要的人手也多了起来，相应的各种开销也会增加。如果机器人制造技能达到金徽章级别，完全可建造侍服机器人代替一般员工（当然不能代替所有员工）。机器人在启动时需要能量，能量不足时去太阳下充充电就可以了，在管理商店时它们能发挥无法替代的作用（能量和工作状态都很持久），相当于免费劳动力。

服务行业最大的好处就是不用太操劳。你能提升你的员工为经理，这样他们就能为你照看店铺。如果有个经理在店里，你就可在家里了解营业状况，坐收利润了。不过你最好还是时常去店里培养一下顾客忠诚度和提升商业等级。餐厅的发展相对来说是比较难的，顾客吃得慢不说，经常点个菜都迟疑不决，常常几十块钱的消费就坐老半天。初期培养顾客忠诚度花费巨大，但一旦有稳定的客源时，在抬高价格到“昂贵得可笑”后顾客还是会乖乖掏腰包的。


家庭作坊

《极品飞车——无间追踪》之无赖技

■河北 陈铁柱

当笔者终于在《极品飞车——无间追踪》中击败了剃刀后，却发现生涯模式完成度只有84%，原来还要在“前科档案”中把所有项目的排名都搞到第一才能达成完美。其中的“追击时间”一项要坚持30分钟以上才能得第一，按照《大众软件》今年第3期“乾坤一技”栏目介绍的利用巴士站躲避追踪的方法，这个条件不难完成。

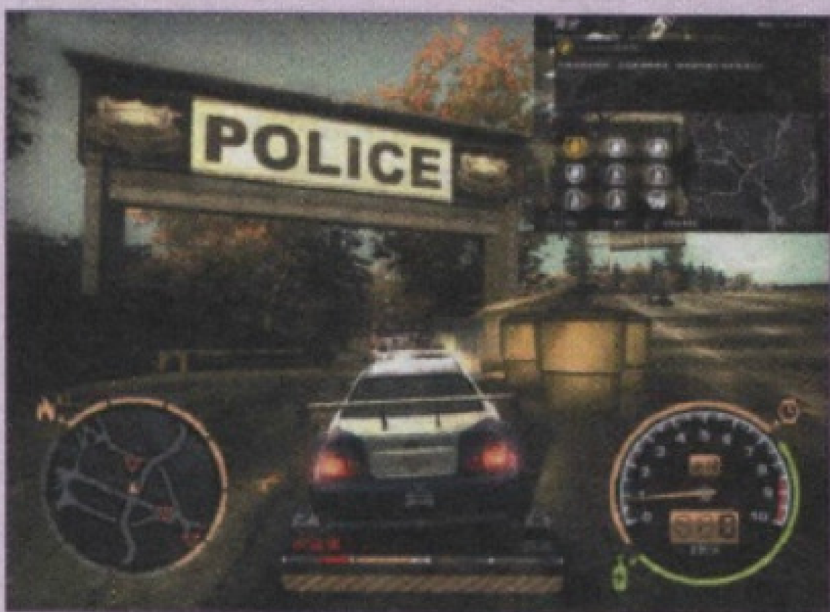


图1


图2

另一项条件叫“违法事件记录”的比较麻烦，要求超过500次！由于笔者经常一次性完成每个黑名单车手要求的所有“里程碑”条件，到通关时我的“违法事件记录”次数也只有100多次（每场追逐最多只有8个违法事件），和达到第1名的500次以上相去甚远。经反复比较发现，进入黑名单后选择赏金，其中第1场追逐有不错的违法地点（如图1）。在警局门前，先把车停在岗亭前，但不要撞碎岗亭（此时出现“驶离道路”提示），警车也会慢慢开过来，快要被逮捕时全速倒车再全速撞向警车（实现“损害财产”“撞击警车”），继续向前顶到水塔为止，警车被撞毁，出现“拒捕”。30秒内实现4次违法事件。反复进行这场追逐效率相当高，两小时就拿到第1了。但最好常去商店改个外观，把通缉指数保持在2以下，不然警察不易甩掉，白白耽误时间。

另外发现两处绝佳的藏匿点。一是如图2中车头正对的工地，具体位置如图3，纵然身后有千军万马也可从容应对。把这里的脚手架撞倒，有很高的几率警车会被消灭光，然后从容开进旁边的隐匿点冷却，前提是

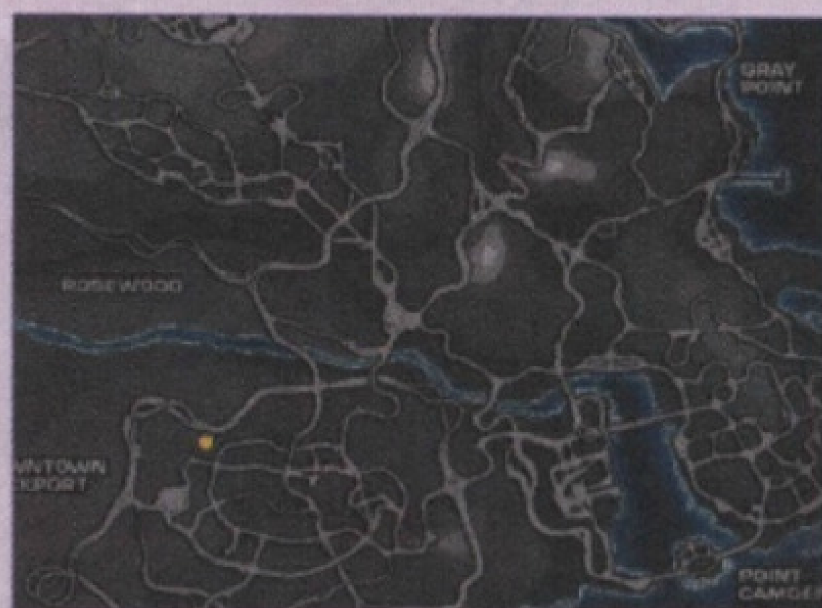


图3


图4

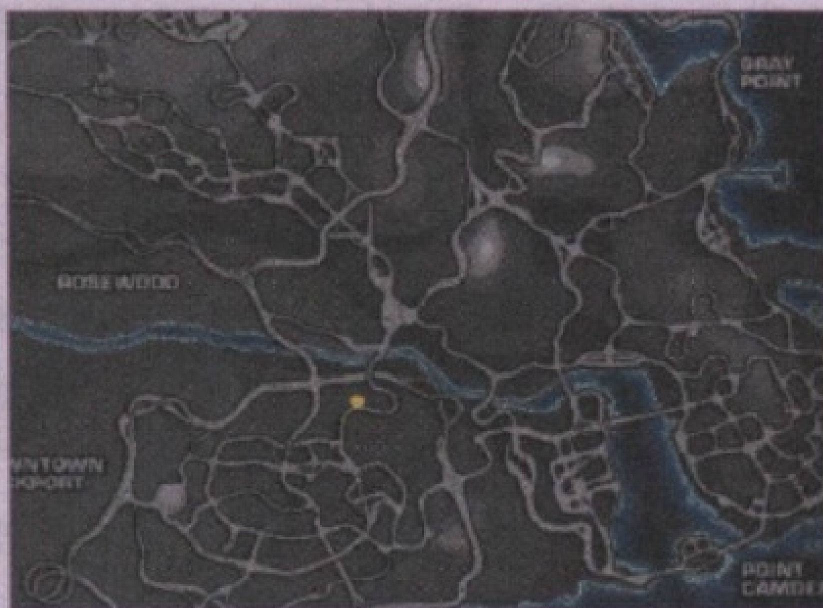


图5

头顶没有直升机。还有一处堪称绝无仅有的无赖地点，即图4车头正对的小院，具体位置如图5，即便你身后火山爆发也可泰然处之。在任何时候、任何情况下只要开进去……这个世界清净了！警车干瞪眼进不来（是Bug吗？），即使头顶有直升机盘旋也拿你没辙，等它没油了自会离开，谁让它出门没带导弹呢。注意，这里离巴士站很近啊！

PES5背向移动的技巧

■四川 秦国强


例1－1：接队友传球先观察身后防守队员站位


例1－2：接球后不要转身，向左横拉


例1－3：对方防守队员跟着移动了再反向横拉

在PES5中，进攻球员在背对防守球员接球后，通常会受到对方的贴身防守，从而无法直接进行转身。许多玩家习惯拿球就想转身过人，这样的结果往往是被对手断球打反击。为了不和防守球员发生身体接触，同时避免对方的拉扯，在防守球员上来贴身逼抢前利用背向的移动来晃掉其重心，使其不能跟上自己的步伐，同时附加使用扣球和横拉来拉开距离就显得非常有效。

笔者在此不用过多的语言来描述，因为背向移动的操作并不复杂，重要的是对移动方向的选择以及在扣球和拉球时间上的把握。要熟练运用背向移动，更多的是需要玩家自己去体会，下面就用图片说明的方式来为大家介绍两个例子吧。


例1－4：突然加速转向


例1－5：已有足够的空间可起脚打门


例2－1：队员在禁区前的倒地传球


例2－2：接球后背向的横拉


例2－3：急停


例2－4：转身


例2－5：此时打门防守队员已慢了半拍

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《英雄传说VI——空之轨迹SC》（日文版）游侠精华补丁攻略集

本补丁包括了游侠论坛上关于该《英雄传说VI——空之轨迹SC》（日文版）的诸多实用攻略心得、存档修改器、游戏各时期存档、游戏设置汉化补丁、免光盘补丁等，是目前功能最为完善的补丁合集。感谢游侠版主jsb520084整理，感谢游侠论坛众多网友提供及制作。

《上古卷轴IV——湮没》（The Elder Scrolls IV:Oblivion）游侠精华补丁攻略集

本补丁包括了《上古卷轴IV——湮没》的精华攻略、过关心得、启动程序汉化补丁等。内容全面，功能强大。

《三国志11》（日文版）游侠精华补丁攻略集

本补丁为游侠论坛光荣《三国志》系列专区的精华合集，包括了修改器2款、功能补丁3款、游戏工具1款和众多游戏相关的攻略心得。

《FIFA世界杯2006》（FIFA World Cup 2006） Demo配置修改器中文版

《古墓丽影——传奇》（Tomb Raider Legend） 属性修改器3款

《古墓丽影——传奇》（Tomb Raider Legend） 光盘补丁

《索尼克大冒险经典合集》（Sonic Mega Collection Plus） 光盘补丁

《纽约侠盗》（True Crime:New York City） 光盘补丁

《冠军足球经理2006》（Championship Manager 2006） 光盘补丁

《超级战士》（UberSoldier） 光盘补丁

《职业进化足球5》（Pro Evolution Soccer 5） 游侠精华补丁攻略集第4版

《上古卷轴IV——湮没》（The Elder ScrollsIV:Oblivion） 光盘补丁（附带属性修改器1款）

《使命召唤2》（Call of Duty 2） 德军非洲军团补丁

《使命召唤2》（Call of Duty 2） 游侠官方繁体中文汉化包

《沸点地狱》（Boiling Point:Road to Hell） v2.0升级档光盘补丁

《车神3》（Driv3r） v2.0升级档光盘补丁

《究极大越野》（MX VS ATV Unleashed） v1.01升级档光盘补丁

《教父》（The Godfather） 光盘补丁（附带属性修改器2款、完全通关档1款）

《教父》+《波斯王子3》+《红犀牛》+《金刚》（中文版） 游侠精华补丁攻略集第3版

问题交流《上古卷轴IV——湮没》（一） 客座专家：fly

问： 《上古卷轴IV——湮没》中和NPC交流有什么技巧么？提升了NPC好感度有哪些好处呢？

答：（1）和人物对话时，屏幕左下角有个人头图标，在买卖东西之前先点击它进入交涉小游戏，游戏结果将影响欣赏值。

（2）小游戏界面左上角有个罗盘，分为4个扇形区域，刚开始时会显示NPC对你的初始欣赏值。在罗盘下面有4个按钮：Start（开始游戏）、Done（结束游戏）、Bride（贿赂）、Rotate（旋转轮盘）。其中，Bride可提升你的初始欣赏值。当然，如果你准备大量购入这个NPC出售的物品（比如购买魔法或房子等），个人建议你花些小钱贿赂他，这样可节省很多买东西的钱。点击Bride后，就可点Start了。罗盘的4个扇形区域分别代表：Admire（赞美）、Boast（自夸）、Coerce（强迫）、Joke（玩笑）。你用鼠标点哪个扇形区域，就相当于你对NPC说了相应的话，根据NPC性格的不同，会对不同类型的对话产生不同反应。

（3）在确定和NPC进行哪类对话之前，先把鼠标放到对应的区域上看看NPC的面部表情，点击使NPC高兴的扇区会提高NPC对你的欣赏值，反之则会降低。需要注意的是，欣赏值会随着时间流逝逐渐减少，所以不要浪费太多时间。

（4）扇区上会显示出不同大小的黄色，面积大的效果强，面积小的效果弱，而且每点一次，会全部重新变化。要尽量使点击高兴区域时黄色面积大，点厌恶扇区时黄色的面积小。

（5）Rotate可让轮盘转换，进入下一轮，但一般只能用一次。

（6）当玩完小游戏，NPC对你的欣赏值最终固定时，就可和他砍价了。点击图标进入买卖画面，在左下角有个按钮——Haggle（砍价），点击后即可进入。

（7）滚动条越往右边拉，你买的东西越便宜，卖的东西就越贵。刚才取得的欣赏值就直接影响了价格的上限。但要注意，游戏也和现实一样，砍得太狠的话，即使在砍价范围内也不可能成交，而且还会降低NPC对你的欣赏值。一般来说，拉到中间偏左就差不多了，不要太贪心。另外，最终价格的高低也和你的技能、属性以及做过的事有关。

问： 在游戏中捡到一把剑，结果因为身上东西太多导致负重超载，不能移动，要怎么丢掉东西减轻负重啊？

答： 按住Caps Lock键（大写锁定键），同时按住左Shift，并且用鼠标点击你想要丢掉的物品即可。

连载（二）

黎明将至

■四川 赵磊

林晓：如果有一天，你醒来的时候不记得自己是谁，为什么会在床上躺着，而周围的环境又如此陌生。这时候，你会怎么办？疯狗从破碎的门窗外扑进，腐烂和酸臭的气味随之而来。你将面对的世界，可能比地狱还糟糕。这时候，你又会怎么办？"总会有美女或者帅哥出来拯救我！"你嘶哑着嗓子喊。好吧，算你猜对。请继续阅读连载的游戏小说《黎明将至》。本文以《生化危机》游戏为故事背景。

浣熊市 PM 8:21:43

我掂着手中沉甸甸的手枪，脑子里一片空白。我，一个对过去全无记忆，也没有经过一点儿战斗训练的人，该怎样从这个僵尸之城活着走出去？

沙林娜斜看我一眼，无比怜悯，随即示意我跟着她走。原先我走过的空旷街道上，现在全是游荡的僵尸。"僵尸行动迟缓，但是生命力很强，打头部才能毙命。记住了！"沙林娜警告说，然后身形敏捷地朝街角跑过去。

我紧跟着她，不敢有半步迟疑。僵尸如潮水，我们逆流而上。不时有僵尸倒下，但有更多的僵尸涌上来填补其空缺。我们的弹药再多，也抵挡不住这无穷无尽的僵尸。沙林娜不得不带我狂奔进街那边的一栋公寓。关上厚重的大铁门，喘过气来，我们看着彼此满是血污的脸，一时呆滞。神经在屠场中紧绷得太久，无止尽地面对死亡，让我们已经忘记了语言和表情。

"小心！"一个黑影从背后扑向沙林娜，我边叫边开枪射击。"你发什么呆！"我暴躁道："没看见它要吃了你么？"

沙林娜盯着我，语气古怪："你看得见？"

她这一问，我才发觉周围是一片漆黑。我无法解释自己何以看得见，便伸手打开一盏台灯。沙林娜踢开脚下的僵尸，盯着我的目光严厉非常。"我什么也不知道"，我辩解道："我不知道这是怎么回事儿。"

过了半晌，沙林娜移开目光，声音也缓和了许多，然后说："检查一下这个公寓吧。也许还有活人，或者活死人。"

公寓里的大部分房间凌乱不堪，还有肮脏的血迹和脓液。没有人，也没有值钱的东西。

我们一间间搜查过去。沙林娜一言不发，机械地动作着，令我恐慌。我觉得不说点什么精神上会崩溃的，便叫住她："沙林娜，你知道这泄漏的到底是什么东西么？"

"我要知道，就根本不会到这里来。"她说。

"这个公司，安蒙卜瑞拉，是做什么的？"我继续问。

她站住了，把自己的紧身衣领口翻开，露出一个雨伞的标志。"军工产品，高科技装备、武器等等。"

"军工产品？"我一愣，"那这次泄漏出来的，会不会是……"

"别问我，你最好忘掉这个。城市已经变成这个样子，多你一个活人或多你一个死人，对他们来说已经没有太大区别了。"

我咽了口唾沫，只好换个话题。"你说，那些僵尸，还有思想么？"

"如果你想知道答案，可以让他们来咬你一口看看。"

"如果他们还有思想意志呢？如果他们的头脑还和被感染前一样呢？只是变傻了。"

"如果你不想被他们活生生吃掉，或者变成他们的一份子，最好不要考虑这个问题。"

"为什么？"

沙林娜回过头来愣愣地望着我。"如果你不想被他们杀掉，你最好只把他们当作会咬人的靶子。如果你有空说废话，不如去仔细想想自己是谁这个更有前途的问题。"

我们之间再次陷入沉默，直到发现了那对母子。那还没有发疯的母亲抱着猎枪，守在她年轻儿子的身边。年轻人的左手被紧紧锁在床头，空出来的右手拿着一大块烤熟的牛肉。他安静地在屋里坐着，好像一个无知的孩子，歪头好奇地看着我们。

母亲拽住沙林娜的胳膊，哭求："别杀他，他是我的孩子，他从来都没有杀过人……"

这年轻人像是一个生了怪病的普通人。我突然觉得，这种感染原本就和其它的疾病没有任何区别，只是一种疾病而已。

沙林娜犹豫着。忽然，一梭子弹打在了那年轻人的胸口上。那年轻人先是一愣，低头看了看自己的胸口，随即凶性大发。病毒压榨出了他体内所有的力量，锁在床头的左手猛地一拉，那架大床哗地震动起来。他右手朝离他最近的人，他的母亲抓过去。

我不知道该不该开枪；沙林娜已经冲上去，手腕一转，挥动枪托打算把他打回去。这时，传来一阵地动山摇的巨响，整个房间筛子一样地颤抖着，我正对着的墙壁哗地炸裂开，碎砖烟尘猛然洒弥满屋，一瞬间什么也看不清了。

灰尘散去，3个荷枪实弹、挂满武器的强壮男人从墙壁破开的大洞口走进来。那年轻僵尸正发狂地嚎叫——他死死地抓住他的母亲，惶惑不知所措。

为首的男人抬手就是一枪，打在僵尸的胸膛上。僵尸立刻失去了控制，痛苦地怒吼一声，朝他母亲的手臂咬了下去。瞬间，3支冲锋枪火光齐闪，僵尸的脑袋好像棉花糖被暴风袭过一样，立时灰飞烟灭。那母亲扶着血淋淋的胳膊，眼看着儿子倒下，不由得发出惊骇绝望的惨叫。那3个男人毫不犹豫地掉转枪口，子弹倾泻在那位母亲身上。

大骇之下，我和沙林娜同时举枪瞄准他们，他们也立刻瞄准了我们。领头的家伙倒是满不在乎地看着沙林娜："小妞你紧张什么？不就是杀了个快要变成僵尸的人么？你觉得现在杀和等她变成僵尸后再杀有什么区别么？"

"你们是什么人？"沙林娜警惕地问。

"佣兵啊，一看不就明白了？警察部队就跟你一样傻了吧唧的。"他们大笑起来。

"你们应该是来救人，不是来杀人的。"沙林娜摇头。

"来救人？我怎么不知道有这么一个活要干？"他嘲笑道。"安蒙卜瑞拉公司可没叫我们来救人啊，我们只管来找点儿东西带回去。你愿意救人"，他看了我一眼，"比如你身边的那个废物，可别扯上我们。我们还没活够呢。"他说完，带着人绕过我们径直离开了。

沙林娜愣了会儿，转过来对我说："我们走吧。"我跟着她，回头望了眼房间里的两具尸体，隐隐有些不安。

修罗场

外面已经是另一个模样了，原本淹没在僵尸低沉吼声中的街道喧嚣起来。装备精良的佣兵部队正对僵尸进行屠杀。手持机枪的佣兵们大笑着朝行动缓慢、反应呆滞的僵尸群扫射，弹如雨下。那些僵尸们或者摇摇晃晃地扑过来反抗，或者迟钝地试图逃跑，但死亡只是时间早晚而已。

杀得眼红的佣兵们嚎叫着，甚至找来棒球棍，开着摩托车在尸体上飞驰，把那些因感染而变得脆弱的头颅打碎。整个城市如地狱般鲜血淋漓，哀嚎不断。

沙林娜带着我穿过城市。在不断的刺耳枪声中，沙林娜突然问我："这些僵尸，他们真的完全没有意识了么？"

"我不知道。"

"刚才那僵尸，你觉得他看着我们的时候，有意识么？"

"我不知道。"

"被病毒感染的人，是真的死了么？还是根本就没有死，只不过好像吸了毒一样，变成这个样子，自己也无法控制了呢？"

"我不知道啊。"

"我的手下，他们会不会还活着，只是得了病？如果找到医疗办法，还能治好，恢复成原来的样子？"

她的样子有些失魂落魄，我不得不拉住她。"不是你告诉我不要东想西想的么？你不打算这样死在这里吧！"沙林娜转过头来，表情麻木。"先活着离开这里，然后再想别的。"我提醒她，"还有多远才能离开这个城市？"

这句话让沙林娜清醒了一些，她指指远处灯火通明的地方，"大概还有两条街道。"走到那里，离开这个城市，就是噩梦的终结了。

整个城市布满僵尸，那些佣兵们疯狂地屠杀着，然而他们真能杀光11万人么？

看到那个应当是刚刚构建起来的铁丝网封锁线，我觉得好不轻松，终于要将这一夜的噩梦抛之脑后了。封锁线旁已经聚集了不少人，他们叫喊着，拼命摇晃铁丝网。高音喇叭在响，声音僵硬，"为防止灾难扩散，所有人禁止离开浣熊市。对于强行突破者，军队保留射杀的权力。"

我们愣住了。沙林娜挤到人群前面，将自己的证件交给岗哨。远远地，我看见岗哨不时地摇头。他们争执了起来。我倒觉得心安——如果她一个人离开这里，我该怎么办呢？

这时，3个小伙子冲破哨兵的阻挡，朝外面冲去。一阵尖锐的枪声，3个人应声倒地。

在一阵骚乱中，沙林娜挤了回来。我问她怎么了，她面色惨淡，"我们被抛弃了。"

在周围的喧嚣和哭泣声中，我们呆立了很久。我终于有机会静下心来思考这个夜晚所遇到的一切：醒来，失去了过去全部的记忆；开始逃命，在尸体和杀戮中奔逃；既来不及思考，也没有机会回忆——我到底是谁，到底为什么会在这里？那些僵尸，他们到底是活着，还是已经死去？是被病毒神秘的力量驱使，像一个个木偶一样机械地摇晃着？还是一个个重病的人，依然活着，却意识模糊，身体控制困难？

这封锁线不过是一层薄薄的铁丝网，却好像阴阳两界的分隔。外面生，里面死。

想到这里，我突然觉得有些什么事情不太对劲。"沙林娜，城里有多少僵尸？"

"大约11万吧。怎么了？"

"你觉得那些佣兵能消灭完他们么？"

"不可能。就算是杀平民，他们也杀不完。"

"他们为什么封锁城市，却又不投入重型部队，反而派遣那么多佣兵进入呢？"

沙林娜也疑惑起来。

"我想回去。"

"什么？"沙林娜大惊。

"我想回去看看。"我说，"我总觉得，好像脑子里有什么很重要的东西留在城里了。我们没有办法离开这里，僵尸群迟早会来的。与其在这里等死，还不如回去看看。"

沙林娜迟疑片刻，挎上枪，点了点头。

怪物

沙林娜和我重新朝城市中心走去，我觉得自己好像是一个走向坟墓的人，一阵莫名的凄凉袭向心头。我们像是去慷慨赴死，而我

自己，其实只是想活下去而已。

屠场中，原先还耀武扬威的佣兵们开始缩小阵线。僵尸群踏着尸体涌上来，一步步逼近，要把那些佣兵们淹没。那些佣兵只要有一点分神，就会被僵尸抓住，活活撕碎。

不知为何，对于他们这样的下场，我心中隐隐感到一阵舒畅和复仇的快乐。那片撕心裂肺的惨叫，倒让我安心。我们没有与僵尸正面对抗，而是迅速穿街过巷入城。走着走着，我的心跳急速起来，头部的血管嘣嘣跳动，脑子涨痛，好像有无数个声音在其中呼喊。

头一晕，我扶墙站立。身后小巷里立即传来凄厉的嚎叫。“快跑！”我急忙拉沙林娜，“有僵尸靠近了。”冲出狭小巷子后不到两秒，一群僵尸就从拐角处慢悠悠地出现，堵塞了小巷的前后路口。顾不上后怕了，我四处张望，在那群僵尸冲过来之前，得找个地方守住。沙林娜抬手朝后一指：“那边。”

那边是座教堂。冲进教堂，堵上门。那群僵尸不知为何没有朝这边过来，似乎是未曾发现我们。教堂里一片空寂，单薄的灯火下，圣像和高耸的琉璃玻璃显得黯淡无光。

我不喜欢教堂那种刻意将你暴露在空旷空间，似乎上帝的目光在俯视着你，令你胆怯不安的感觉。我站在教堂中央，在无数整齐的条凳间，感到一阵恶寒袭来。

于是我朝沙林娜靠了过去，四处望了望，却什么也没发现。但似有一缕目光在我身后窥探着，让我觉得浑身不自在。一个影子飞一般在墙壁上穿过，一闪即逝。

沙林娜打开枪上的灯光，搜索墙壁。那个圆圆的亮斑在斑斓的墙壁玻璃上飘动，拉出一个个诡异的光影来。

背后轻响，我扭头望去，一个巨型蜥蜴般的东西在墙壁上飞速奔跑着，一转眼又不见了。

“那是什么东西？”我大声问。

“不知道。”沙林娜和我贴在一起，小心地搜索着。

“不是僵尸吧？”

“这个问题你该去问安蒙卜瑞拉公司，只有他们才知道自己放出来的到底是什么东西。”

在墙角里，沙林娜终于照到了那东西的样子——隐隐还是人，但浑身裹着鳄鱼皮般的鳞片，青色的脸，眼睛细长，嘴里的獠牙突起，肌肉高度发达的四肢已经分不太出前后的区别，肢端5只长而锋利的爪子深深嵌入墙壁里。它瞪着我们，竟露出一副笑脸来。

沙林娜扣动扳机，一梭子弹打了过去。但它已经一跃而起，子弹在墙上扬起一片灰尘。沙林娜的灯紧跟着照了过去，来不及开枪，一阵椅子的声响，它又消失不见了。

这到底是什么样的怪物，快得如闪电一样。

为什么那群僵尸没有朝这个教堂冲过来，恐怕现在找到了答案。

在这昏暗的教堂里，我和沙林娜背靠背站着，但是谁也不觉得稍微安全一点儿。如果说僵尸只是一个愚笨的活动靶子，除了数量没有任何优势，这种怪物则是真正的屠夫了。要是被它敏捷而强壮的身手打中，只要一下，恐怕就没有一丝活下去的机会。

我害怕极了，好像一条冰冷的蛇爬上自己的脊梁一样，在这种极度的安静中，死亡随时可能降临。紧张更加令我头部涨痛不已，好像有什么东西要破体而出一样。眼前的一切慢慢地清晰起来，就像一个人将灯光慢慢地旋亮一样，那隐藏在黑暗中的细节也慢慢地显现出来。

我看见了它。

那东西静静地趴在我右侧的墙壁上，血红色的眼睛紧紧地盯着沙林娜。我不敢对沙林娜说话，只慢慢地握紧枪，然后猛地抬起枪口，朝它射去。

“砰”的一声，在它上方差了快一米的地方溅出火星。它一惊，立刻朝上飞奔。我只能捕捉到它的影子。沙林娜举枪狂扫，整个天窗的彩色玻璃粉碎落地，如同撒满了一地的宝石。

那个怪物很快就在我的视野中失去了踪影。我身上一寒，四处张望。风声袭来，我一抬头，它就张牙舞爪地从上面猛扑而下。我推开沙林娜，倒地一滚。一声巨响，地面猛地一震。我转过身，连开数枪，它又一跃而起，跳入椅子当中。

沙林娜立刻举枪追射，木屑飞舞，椅子翻倒。好像一条地龙穿过一样，破碎的椅子显示出它的踪迹。它迅速地再次向我袭来，我还来不及从地上爬起。它则一跃而起，收缩四肢，打算在扑中我的刹那将我撕得粉碎。

我已经看到了死亡。

惊惶和恐惧完全占据了我的脑海。我头脑里一片空白，颅腔内欲裂般地剧痛，好像什么东西被粉碎炸开了，无数东西急速地从脑海里晃过，有上百头大象在脑子里狂奔而去。我痛得声嘶力竭地吼叫：“啊……”。声音回荡在教堂里。那个怪物似乎被这声音给震住了，突然变换姿势，朝旁边一滚，好像怕伤着了我。趁这机会，沙林娜就把它的身体打成了“筛子”。

过了好久，我才在沙林娜的搀扶下站了起来，头仍晕眩不止。

“安蒙卜瑞拉公司看来还有很多东西瞒着我们呢。或者，这才是他们泄漏出来的秘密武器。”沙林娜边说，边俯下身子，用枪口将这个怪物的尸体翻过来。我看着那东西的脸，脑海里隐隐想起了什么。等我还来不及仔细去整理，就看见那个好像已经死去的脑袋猛地张开血盆大口，狠狠地朝沙林娜的左腿咬了下去。P

（未完待续）



■晶合实验室 璺雯

第一次使用软件的经历



第一次总是新鲜与特别的，第一次总是难忘的，第一次总是坎坷的……第一次面对别人的评判，第一次在大庭广众之下表达自己想法……每个人都有无数个第一次，那么你第一次使用软件的经历是否给你留下了深刻的印象呢？

网友 千黛：我第一次用的软件是什么呢？应该是QQ吧……哦，这个也算是软件吧，嘻嘻！第一次和同学去网吧上网接触的就是QQ。看着同学用QQ聊天，觉得很有意思。从来没见过面的人，聊呀聊的，就像是已认识好久的朋友一样。同学帮我申请了个QQ号（一直用到现在呢），可是当时没有好友，就把同学的号加了进来。

当时好无聊啊！她就坐在我旁边，看她和别人聊得火热，我嫉妒地发消息骚扰她，什么你吃了没有呀，今天开不开心啊……最后她实在受不了啦，就教我学会查找和添加好友。第一次和不认识的人聊天，还真是有点儿紧张。想了好半天，发了一句"认识你很高兴。我第一次上网，什么都不懂……"还记得这第一句消息可能有上百字呢。结果人家只回了一句——"呵呵！"现在想起来觉得好糗呀！后来对方问我多大了，叫什么，在哪儿上学……我也都一五一十地告诉他了。

现在想想，如果刚申请的QQ有能自动添加一个系统好友的功能，会主动和第一次使用QQ的用户聊天该多好。最主要的是，会告诉第一次使用QQ的人一些有关网络聊天的安全事项，不要随便泄露自己的真实信息哦！

网友 我是黑客我怕谁：说起我第一次用软件，那也是非常难忘和非常激动人心"滴"！用的是什么软件？当然是黑客软件了！以前用的那些什么WPS，什么Office之类的应用软件，在我眼里都算不上是真正意义上的软件，我也没有认真地使用过。只有那第一款国内编写的"冰河"木马，让我第一次因为一个软件而废寝忘食。为了学会冰河的安装使用和远程控制，我在同寝室哥们的电脑上装上了一个冰河，在自己的电脑上反复实验。第一次用木马远程控制别人的电脑，心里说不出的激动，让我在电脑前足足坐了24小时。后来为了弄清楚这款木马的编写原理，我反复地调试程序，进行跟踪、跳转、分析，最后模仿着编出了一款简单的木马控制软件。兴奋的我顾不得时间已是深夜，对着电脑大吼大叫，惊起全寝室的哥们儿，遭到一阵群殴……

黑夜给了我黑色的眼睛，我却用它来寻找光明！——我的想法就是，每一个上网者都应该注意网络安全；另外，黑客是技术的研究者，网络的建设者和探究者，而不是破坏者！

读者 同志仍需努力：我第一次使用的软件是"CAXA电子图板"，可能有的朋友没有听说过，其实就是一款国产的CAD制图软件。嗯，我个人感觉这款软件学习起来很难！其实我的岁数比较大了，支援三线建设时来到西南一家军工厂作武器设计，本来到了退休年龄了，不过又被工厂领导返聘作设计顾问。现在的年轻人早就使用电脑设计图纸了，既漂亮又干净。我也不能落后啊，所以也跟设计所里的小同志学习电脑制图。第一次在小同志的指导下使用CAXA，用了半个多小时学会了启动软件，从电脑里面调出图纸来……很辛苦，但是很值得！到现在已经有一年多了。这一年多中我学会了操作CAXA，也学会了上网。网络很有趣，要学的东西很多，退休后的日子过得很充实！

最后，我的感想是，我将会一直是《大众软件》的老读者和忠实读者。再次谢谢大软的编辑制作出这样高质量的杂志，让我可以不断地学习进步。也谢谢大家给我这个发言的机会！

编辑 璺雯：汗！还好，"我是黑客我怕谁"不是想学习木马程序做坏事，不然下次殴打你的恐怕就不止你寝室的哥们儿了……了解网络安全的相关知识的确很重要，但是千万不能把自己的快乐建立在别人的痛苦之上。

读者 可蕊：哈！想不到碰到了传说中的黑客呀！呵呵，我可是一个菜鸟了，我第一次用的软件就是黑客最瞧不起的Word哦。

我接触电脑的时间也不短了，当时学校里开了电脑课，也学过简单的WPS和Word编辑文档。不过当时学校的机房里只有几台电脑，实际操作的时间少之又少，学习过程只不过是纸上谈兵。真正使用Word编辑文档，是在后来写毕业论文的时候。记得自己对着屏幕整整一天，终于将论文草稿一字一字地全部敲入了电脑中。当敲下最后一个句号时，兴奋得手舞足蹈。哪知乐极生悲，一脚踢向了电源……顿时对着黑黑的电脑傻了眼，我可没有存盘啊！当时真是欲哭无泪。好不容易鼓起勇气从头再敲了一遍，没想到却从机房管理老师的口中了解到，Word在使用时如中断电源后是会产生一个临时文档用来恢复的，顿时晕倒……

我的感想就是，操作电脑时一定要养成一些良好的习惯，比如定时存盘之类的。另外嘛，就是千万不要乱踢电源……

读者 PS之神：我第一次用的软件是Photoshop，目的嘛，是将自己的照片PS得帅一些，好在网上散发给JJMM们。第一次操作PS时，首先做的就是将一本厚厚的清华大学出版的《Photoshop入门到精通》摆在电脑旁，然后一边操作，一边不停地翻书。虽然第一次用PS的出发点是不太好"滴"，不过两年过去了，现在的我已是一边读书一边在给一家有名的婚纱影楼做兼职的后期图片处理呢！

第一次使用软件给我留下的感想很多，不过最重要的一点，就是希望图书的纸张质量再好一些。这书翻呀翻的，才几天就有些破旧了。

网友 黑客还我的QQ：大家看到我的网名就知道我有多惨了！上面那位黑客，我用的第一款软件也是因为你们的缘故啦！

我以前都是用电脑上上网、打打游戏、聊聊天之类的，自从我的QQ号被盗后，我才真正开始琢磨怎样使用一款软件。我用的第一款软件是杀木马软件。我最先在自己的电脑里安装的杀木马软件是金山毒霸，其实我也搞不清楚病毒和木马有没有什么区别啦，反正我用金山毒霸是没有在电脑中查出木马来。给我的感觉是：我的电脑非常安全，不知道木马啥个样。

不过在论坛里面又听一个高手说，金山毒霸不太灵光，就把它给卸载了，改装了木马杀客。用木马杀客检查电脑，呀，不得了，一下子就查出三四个木马来，我这才知道自己的电脑中了木马。

后来在另一个论坛里又听人说Ewido 3.5很厉害，于是我就改为安装它了。没想到用Ewido后，一检查电脑竟然发现还有六七个木马，吓死我啦！我的电脑怎么这么危险啊，为什么Ewido 3.5总能查出这么多木马啊！是不是误报呢？还是我的电脑防不胜防？

一气之下，我又重新装回了金山毒霸。我觉得还是它好，至少用它查不到木马，给我感觉非常安全。不知道大家是否和我有一样的想法啊？

编辑 璺雯：右面这位同学，你这不是掩耳盗铃么？机器上有木马不能当作看不到就完事了呀，一旦木马大暴发，你要做的工作可就更多了。建议你用金山毒霸专门查杀木马的配套工具检查一下。

读者 小丸子：我第一次用的软件是Windows里面的"画图"程序。就是点击桌面左下角的"开始"菜单，再点"所有程序"，里面有一个"附件"，就在附件里面的这个画图啦！我第一次用"画图"画了妈妈的像，老师帮我打印出来，回家后妈妈看了好高兴，说我画得真像！现在我读小学四年级了，又学会了几个软件的用法，还会上网啦！我的感想是，电脑很有趣，我以后要好好学会使用电脑。

总结发言：

编辑 璺雯：想不到今天回复留言的读者还真多，老的、少的、年轻的都有，连无聊灌水的、传说中的"黑客"都出现了……看来第一次使用软件给大家都留下了深刻的印象。其实回想起来，不管当时有多兴奋或是多哀多梗，现在都是一段美好的回忆。如今，每个人都不是当初第一次使用软件时的那样子了，早已学会了许多，改变了许多。最后做一句广告：希望我们的杂志永远伴随大家一起学习、一起成长！P

"弹"榜

■晶合聊天室 Phair

短短几个月时间，"嗖"地一下就过去了。Suki姐姐拿着榜单和蔼地向我走了过来，脸上挂着最善良的笑容，但我还是感到背后寒风阵阵，"乖，别看啦，再看也是你写啦。"

拿着榜单，我第一个看见的就是紫光拼音输入法。已经不止一个人向我夸赞它的方便，它的人性化，可是玩WoW却不能用，令人感到十分遗憾。当初，我从智能ABC"变心"到紫光拼音输入法时可费了不少精力，哎！改变一个人的习惯真难。不过，它的词库时常让我感到惊喜，再难，我也要对它"专一"下去啦！

Windows优化大师一直盘踞着No.1的位置，足以说明它在"爱人"们心中的重要性。虽然目前它的功能已经十分强大，但也还需要不断完善和提高，这就离不开开发者的投入和使用者的支持了。所以，如果你也喜欢这款软件，一定要去注册，支持国产软件的发展嘛。

瑞星杀毒软件、金山毒霸、木马克星、天网防火墙都和病毒有关。记得我初次使用杀毒软件时使用的是金山毒霸，看到它从C盘里查出1万多个染毒文件时，我都傻了，才知道这"裸身"上网半年的代价是多么大，"眼泪那可是哗哗的"。现在，我最常使用的是诺顿和卡巴斯基。很喜欢诺顿防火墙的学习功能；而对于卡巴斯基则是源于习惯，毕竟它从我装机开始就一直陪伴着我，只要保证每天升级病毒库，它就能保证我的电脑可正常工作，喜欢你，不用讲道理！金山快译和金山词霸已经很久没用过了，因为很多在线翻译的网站越来越好用，若想更省事还可以选择Google的词典功能。

WinRAR、网际快车、Windows Media Player、Maxthon、腾讯QQ、KuGoo（酷狗）和Adobe Reader是我机器中使用率最高的的几款软件。WinRAR那就不用说了，不安装它，其他软件想安也安不了。网际快车嘛，没有它来下载，想用WinRAR解压那是天方夜谭。我一直钟情于Windows Media Player，尽管知道Real Player其实比它更好用也没有变心。原因就是喜欢它漂亮的外观，也可去网站下载更多更个性的"皮肤"，女孩子嘛，爱漂亮是天生的喽！最近我的"新欢"是——Media Player Classic，感觉它就是Windows Media Player和Real Player的合体。有了它就不用担心看不了电影的问题，而且符合我既简单又实用的使用原则。Maxthon的功能太强大了，以至于我初次接触就爱上了它，虽然使用它有时机器会比使用IE还慢些，但是它的一些细节设计让人感觉很体贴，用起来很舒服。对于已经被"供"在名人堂的QQ，基本人人必装，QQ号码都爬上了名片，想想再不供着它，岂不太没道理了。KuGoo（酷狗）是我上次写榜评时所推荐的软件，现在看看它被下载的次数，原来有这么多"懒人"和我一样喜欢它啊！播放器＋下载软件＋音乐网站＋娱乐新闻＝KuGoo。它经常能给你带来惊喜，多年前流传范围很小的歌曲也能搜到，这就是我喜欢它的原因了，并且打算向朋友继续推荐下去。虽然它还存在着一些问题，例如P2P的安全问题，但既然喜欢它就得付出些代价，常常查毒是必备的了。Adobe Reader是工作时必备的软件，别的不说，当土豆哥哥一脸严肃地对我说："小鬼，想当好编辑，就要熟练使用Adobe Reader。"我就一直毕恭毕敬学习着使用这个软件，除了速度慢点，我还没看出有其他问题。

看见新浪UC，我第一时间反应的是新浪UT。可怜我家中的电脑前不久中招了，害得我为了玩WoW而被迫流连了网吧数日。近日来的呼吸道疾病，很可能就是那时候被感染的……坐我旁边一边下副本、一边拿着麦克大喊、一边抽烟的小子令我印象特深，所以"恨乌及屋"地让我对新浪UT的好感度直线下降。不过要不是它太好用，也不会让这么多人喜欢它吧！提起UT，想起WoW，我有些按捺不住了。洞察法袍在包包里都快长毛了……你们聊，我先走啦！P

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	1356	○	鲁锦
瑞星杀毒软件	2006	2	1280	○	北京瑞星公司
金山毒霸	2006	3	1222	○	金山公司
金山词霸	2006	4	1189	↑	金山公司
金山快译	2006	5	1152	↑	金山公司
紫光拼音输入法	4.0测试版	6	1140	↑	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.25	7	1009	↑	蔡旋
木马克星（iparmor）	v5.50	8	994	↑	罗建斌
天网防火墙	2.7.7	9	990	↑	众达天网技术有限公司
金山游侠	V	10	958	↓	金山公司
BitComet	0.62	11	957	↑	RnySmile
WinRAR	3.51	12	941	○	Eugene Roshal
网际快车	1.71	13	925	○	JetCar软件工作室
Real Player	10.5中文版	14	903	○	RealNetworks
虚拟光驱	7.12	15	811	○	东石软件公司
Windows Media Player	10.0.3802	16	801	↓	Microsoft
Media Player Classic	6.4.8.6	17	788	↓	Guliverkli
新浪UC	2005 II 正式版	18	751	↓	新浪UC
变速齿轮	0.443	19	659	○	王荣
Maxthon	1.51	20	654	○	MySoft Technology

本榜所列软件版本号截止2006年4月16日。

经典软件名人堂

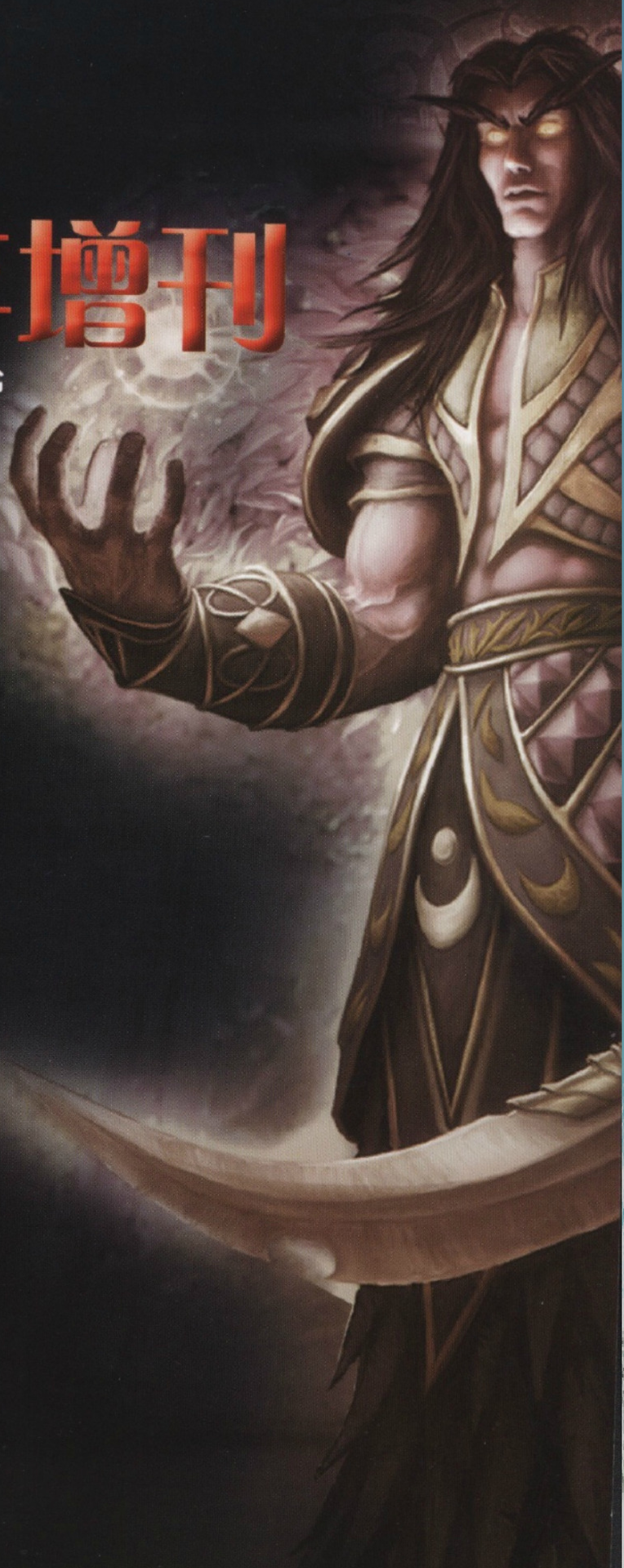
软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2006
WinZip	10.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	BitComet 0.63	2 997 816
2	DirectX多语言完整包9.0c	2 867 245
3	腾讯QQ2006贺岁版SP1	2 677 618
4	WinZip 10.0.6698	2 457 808
5	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.0.080稳定版	1 895 132
6	RealONE Player 2.0 Build 6.0.11.872简体中文版	1 746 636
7	KuGoo（酷狗）3.206	1 604 228
8	千千静听4.6.6Build 0228	1 596 008
9	紫光拼音输入法正式版3.0.0.3045	1 123 358
10	Adobe Reader中文版7.07 Final	926 077

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



《大众软件》2006年增刊

权威《魔兽世界》高级典藏图文指导全书

2005年度，暴雪、九城在国内网络游戏领域掀起《魔兽世界》风潮，2005年底，《大众软件》知名编辑携手合作，推出权威《魔兽世界》高级典藏指导全书，在国内迅速脱销，成为受到读者热烈欢迎的典藏游戏攻略图书范本；2006年，应广大读者的强烈要求，为给那些迷失在艾泽拉斯的勇士们提供最新、最权威的指导，弥补《大众软件》报道内容篇幅限制，由《大众软件》知名编辑再度携手合作，倾力奉献独家《魔兽世界》经验心得——2006年度《魔兽世界》高级典藏图文指导全书！

精彩内容包括

1.10及1.9版更新内容——“安其拉战争”，包括开门史诗任务、安其拉神庙、安其拉废墟的基本打法。

《魔兽世界》地图集——包括《魔兽世界》详尽地图以及地图内据点、NPC、怪物、矿物草药等的综合说明。

最新圣骑士天赋分配方案。

重新修订后的中高级副本——厄运之槌、黑石深渊、黑石塔、斯坦索姆、通灵学院、蓝龙艾索雷葛斯、黑龙奥尼克西亚、卡扎克。

祖尔格拉布、熔火之心、黑翼之巢顶级副本最终权威攻略。

新增野外4绿龙独家打法心得。

抗火装、抗自然装及各职业顶级装备推荐。

RP服务器独家经验心得。

全彩色16开印刷，200余页。

5月3日全国统一上市

全国各大书报亭有售，敬请留意

价格 28元

随刊赠送独家视频攻略心得VCD光盘一张

凭回执抽取魔兽周边产品

全国发行总代理：北京情文图书有限公司 郭雪青

地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号

电话：(010) 65934375　65025164

传 真：(010) 65934375

邮编：100026

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN